
VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
October 30. 1997 No.203
GAMEST
平成9年10月30日発行(毎月2回、15日、30日発行)
第12巻第17号通巻203号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
ゲームセンターを
10倍おもしろくする本
Supplement/B2 Size Poster
POCKET FIGHTER
1997
10.30
毎月15日・30日発売/特別定価
560yen
電脳戦機バーチャロン
ORATORIO TANGRAM
ポケットファイター
ストリートファイターIII
2nd IMPACT GIANTATTACK
バーチャファイター3tb
ヴァンパイアセイヴァー2&ハンター2
Gダライアスver.2
私立ジャスティス学園
侍魂
ストライカーズ1945II
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97
マーヴルスーパーヒーローズvs.ストリートファイター
未曾有の新作サバイバルレース!
いよいよ開幕!!
秋の
新作ゲーム戦線攻略術
G-DARIUS Ver.2
NOTICE TAITO VIDEO GAME CONQUEST
G-DARIUS Ver.2 P.219
KIRAMEKI STAR ROAD -Intro club- P.228
SIDE BY SIDE2-Evoluzione P.246
HI-SCORE RANKING BACKUP
TAITO CORPRATION TG PROMOTION DEPARTMENT PLANNING


君は進化の過程を見る…
進化を遂げるたび、より高度なワザが要求され、熱狂的ファンを生んできたダライアス。
シューターとゲーム制作者の火花飛び散る切磋琢磨が
途方もないゲームをつくりあげってしまった。
しかし、今回、突然変異ともいえる初心者モードを搭載。
ぐんと攻略が簡単になり、気軽に超本格派の雰囲気が楽しめる。
そして大ボス、中ボス、地上ザコ、空中浮遊ザコなど驚異の94種のキャラが登場。
ダライアスの罠に一度はまると抜け出せない。
TAITO FX-1
DARIUS Ver.2
Gダライアス

TAITO

G DARIUS VERSION 2
HI-SCORE RANKING BACKUP

鍛え抜いたダライアス魂をみせてくれ。

参加方法

史上最強のシューターとして認知されるハイスコア ランキング バックアップ。
下記のルールさえ守ってもらえばどなたでも参加OK。さあ、みんなで最強の称号「ゴールドホーク」を目指そう!

募集期間

平成9年9月30日(火)より平成9年11月21日(金)まで

参加のお約束

1.今回はGダライアスVer.2（ノーマルモード）のハイスコアのみに限ります。

2.ハイスコアは1コインの成績で、5面（ZONEラムダ・ミュー・ニュー・クシー・オミクロン）のみ評価します。
※1コインで5面まで進んで初めて参加できるわけです。5面まで達していればクリアする必要はありません。

3.GダライアスVer.2を購入している店舗ではハイスコア登録用紙が設置されているので必要事項を書き込んだ後、お店の方に渡してください。この専用の登録用紙（コピー不可）以外は受付いたしません。
※必要事項が記入されていない場合無効となることがあります。

4.お店の方がハイスコアの確認をされていない場合は無効となります(必ず店舗印を押してもらってください)ので注意。

5.コントロールパネルは標準設定のみです。レバー・ボタンの改造等での申請は無効とします。

6.記入し、お店の方に渡された専用登録用紙はゲーメスト編集部に送付され集計されます。

結果発表

第1回発表 11/30(10/30売)号　**第2回発表** 12/30(11/30売)号　**第3回発表** 1/30(12/30売)号

※毎回、スコアは集計するのではなく、スコアは累計されていきます。よってそのスコアが更新されない限り順位が変わることはありません。

<北海道>キャッツアイ清田店（札幌）/キャッツアイ新川店（札幌）/ダイエーレジャーランド・パロ札幌駅前店/パワープラントプルプル（札幌）/レジャーパレス（札幌）<岩手>アルファー21一の関サティ店/ダイエーレジャーランド・パロ盛岡店<山形>カレッジ・スクエア（山形）<福島>アミューズメントパーク・フリーダム（岩城）<宮城>アクライム塩釜店<栃木>足利カーニバル/ゲームタウンALEX（宇都宮）ゲームパーク（黒磯）<群馬>エコープレイランド（館林）/タニガワ・プレイランド・パル桐生店/ニュープラトン（伊勢崎）<茨城>プレビ・ジョイカム勝田店/プレビ・ジョイカム大工町店/プレビ・ジョイカム那加店/プレイ・ジョイカム日高店/プレイ・ジョイカム水戸駅前店<埼玉>アルコ・ココナッツクラブ（羽生）/アルコ・メガワールド（久喜）/エコープレイランド（熊谷）/ジョージアタウン（北本）/ビッグワン南越谷店/蕨2001（蕨）<千葉>アミューズメント・エース津田沼店/稲毛サンシャイン/北習志野ゲームコーナー/ゲーム・エース南八幡店/ゲームコーナー都賀/ゲームセンター・ポパイ旭店/ゲームセンター・ポパイ検見川店/ゲーム・ソニック・ビーム松戸店/ゲーム・フジ津田沼店/ゲーム・フジ船橋店/ゲーム・フジ本八幡店/後楽園カーニバル八千代台店/サザン・カテゴリー8（君津）/ダイエーレジャーランド・パロ茂原店/デジャブー幕張店/トライアミューズメントスポットPEAK TO PEAK五香店/ドリームBOX（市原）/バンプレスト・東京ガリバー松戸店/ピーエルシー（習志野）/ポポロ（君津）<東京>アミューズメント・ギガ亀戸店/アミューズメントスペースTAMA（多摩）/池袋プレイランドカーニバル/池袋プレイランドラスベガス/ゲーム・ジャル小岩店/ゲーム・ジャル新小岩店/ゲームスタジオキューブ高円寺店/ゲームスタジオキューブ下赤塚店/ゲームスポット21（新宿）/ゲーム・ソニック・エース小岩店/ゲーム・ソニック・エース王子店/ゲーム・フジ大島店/ゲームプラザ・ザ・ゴリラ（池袋）/後楽園アミューズメントミュージアム黄色いビル店/サントロペ・サンシャイン池袋店/ジョイフルランド都立大学店/ジョイフルランド中目黒店/ジョイフルランド広尾店/ジョイフルランド用賀店/Jogo桜新町店/新宿プレイランドカーニバル/中央プラザ渋谷店/トライアミューズメントタワー（秋葉原）/永山エンデバー（多摩）/ファンシティー（新宿）/マスコ中央プラザ池西店（池袋）/メセナ大島店/有楽町モンタナ<神奈川>アメリカングラフティ横浜西口店/シルクハット京急川崎店/新横浜AMジアス/トライアミューズメントスポット・ゲーム丼・金沢八景店<静岡>アップル流通通り店/アラジン富士永田店/ゲームインプリンス清水店/サンエイ富士吉原U3店/ツタヤランド焼津インター店<愛知>天野スポーツゲームセンター（西尾）/ゲームポート・リオ（名古屋）/サムソン千代田橋オレンジガーデン（名古屋）/プレイハード50名古屋店<岐阜>アミューズ&スポーツシーザ<三重>プレイハード50津店<新潟>オーケーコーラル（燕）/芸夢S・ZONE/プレイスポット・げえむ屋（新井）/プレイランド・遊ゆう長岡店<長野>ダイエーレジャーランド・パロ佐久店/レディビートル（松本）<富山>オレンジハット砺波店/呉羽サービスエリア（富山）/サービスエリアin高岡<滋賀>ダイエーレジャーランド・パロ草津店<京都>ダイエーレジャーランド・パロ京都店/プレイハード50京都駅前店<奈良>アミューズスポット・バルジ（奈良）<大阪>アミューズメントグラフティ茶屋町店/大阪サービスゲームスボウルタカハシゲームコーナー（阿倍野）/チャレンジャー関大前店/ファミリーガーデン・パートII<兵庫>アミューズメントスペースBEAT（神戸）<広島>ダイナレックス広島サティ店<岡山>アミューズメント・エキスプレスGEAR/アメニティー倶楽部ミレニアム/スーパーパレキーズbyミレニアム/ダイエーレジャーランド・パロ倉敷駅前店/ファミリーガーデン/プレイハード50法界院店<高知>プレイハード50高知店<愛媛>チャレンジバンバン（松山）/プレイハード50平和通り店<徳島>エンゼルランド佐古店/エンゼルランド徳大工前店/エンゼルランドポッポ街店<大分>プレイハード50大分店<鹿児島>プレイシティー中央町店

面白いから巻頭





ポケファイの魅力は見た目の楽しさと、駆け引きの面白さを兼ね備えている点だ。対戦ゲームとしての懐の深さを見落とすともったいないよ。

スペシャルボタンって？

ガードクラッシュとその返し技の関係を覚えよう。

担当：珈琲ふりーく

ポケットファイター（以下ポケファイ）は8方向レバーと3ボタンで遊ぶゲームだ。ボタンの内訳はパンチとキックとスペシャル（以下Ⓢ）である。パンチとキックはよしとしてⓈが気になるところだ。

ゲーム中普通にⓈボタンだけを押すと、ガードクラッシュ技がでる。マイティコンボを出すときもこのボタンだ。その役割は多岐にわたり、ポケファイを特徴づけるボタンとなっている。ここではまず、単体の（レバー入れ）Ⓢボタンで出せる技を見てみることにしよう。

ガードクラッシュ

ゲーム中普通にⓈボタンだけを押すと、ガードクラッシュ技がでることからも分かるように、Ⓢボタンは基本的にはガードクラッシュ技を出すためのボタンである。ガードクラッシュ技は基本的にどのキャラにも3種類ある。レバーニュートラルⓈ（振り下ろし系）とレバー前Ⓢ（突き出し系）としゃがみⓈ（振り上げ系）の3つだ。このどれもがガード不能技で、それぞれ違うコスプレだ。性能面では攻撃判定の発生スピードや、判定の大きさなどが異なっている。



ガードクラッシュは、ガード不能で、相手のジェムを奪うことができる。

ガードクラッシュ技を当てると相手は持っているジェムを落とすという効果がある。このときに相手がどの色のジェムを落とすかは、どのガードクラッシュ技を当てたかで変わってくる。ジェムの色とガードクラッシュ技の対応は全キャラ共通で、レバーニュートラルⓈが赤、レバー前Ⓢが黄、そして下Ⓢが青だ。

Ⓢボタンは押しっぱなしでガードクラッシュ技を出すタイミングをずらす機能を持っている。相手が垂直ジャンプで逃げたり、後述するガードクラッシュ返し技を出してきたりしたときに出すタイミングを変えれば、効果的に使えるぞ。また、押しっぱなしは溜めの効果があり、3段階にパワーアップする。パワーアップするとより多くのジェムを相手に落とさせることができ、

1段階では特大ジェム1個、2段階では特大ジェム2個、3段階では特大ジェム2個とおまけで宝箱が出る。もちろん相手がジェムを持っていなければ、落とさせることもできないぞ。



3段階まで溜めると特大ジェム2つと、おまけで宝箱が一

ガードクラッシュ返し技

レバーを立ちガード方向に入れてⓈボタンを押すとガードクラッシュ返し技がでる。これはガードクラッシュ技を受けることによって自動的に反撃技が出る特殊操作である。

ガードクラッシュ技の反撃技の性能はキャラによって異なる。特に重視したいのは反撃してからの硬直だ。キャラによっては、そこからマイティコンボなどがつながったりするのだ。



ガードクラッシュを読めれば、返し技があるぞ。フラッシュコンボ中のガードクラッシュは特に狙い目だ。

イージーリバーサル

ダウン中にⓈボタンを連打することにより、簡単にリバーサルで必殺技を出すことができる。厳密には、地面に落下してからすぐに2回以上Ⓢボタンを押せばよい。

イージーリバーサルによって出る必殺技はキャラごとに決まっている。基本的には対空系の必殺技のレベル1が出るが、タバサのようにグラフィックが微妙に異なるものもある。技性能は元の技に依存する部分が多いので、イージーリバーサルを出したのに一方的に負けることもあるぞ。

イージーリバーサルの主な用途は、起きあがりにガード不能を重ねられたときの手軽な脱出手段である（ジャンプでは逃げられない場合がある）。

もちろん昇龍拳など、強力なイージーリバーサル技を持つキャラなどは、手動でリバーサルを出すよりずっと簡単にリバーサルを出せるので重宝するはずだ。元になる必殺技のレベルが上がっても、イージーリバーサル技はレベル1のままな点も、隙の少なさを考えるとメリットになる。



相手の技を見て出すことは難しいので、読みが必要になるイージーリバーサル。

取れば取るほど得をする

ジェム基礎講座

「ジェムを見たらすぐ回収」それで問題ないんだけど、どういう効果があるのかくらいは知らないとね。

担当：DS1

必殺技をレベルアップさせるのも、マイティコンボゲージを溜めるのも、ジェムを回収しなければ始まらない。

効果的にジェムを出現させ、回収するにはどうすればよいのか、ここで探ってみよう。

マイティコンボでジェムを奪え!!

基本的にジェムを入手するには、攻撃を相手にヒットさせるか、アイテムキャリアから回収するかの2通りしかない。

攻撃をヒットさせてジェムを出させる場合、原則としてヒット数が多いほど、大きく大量のジェムが引き出せる。また、相手がジェムを多く持っていれば、それだけ落とすジェムの総量も増える。

ここで考えられるのが、多段ヒットする必殺技やマイティコンボを当てることだろう。

一つ例を挙げよう。モリガンのマイティコンボ、ダークネスイリュージョンは、例え相手がジェムがまったく持っていない（必殺技がまったくレベルアップしていない）状態でも、当てた後にジェムをすべて回収するとゲージが1以上溜まり、再びマイティコンボを狙うことができる。



ゲージに注目。まったくゲージの溜まっていない状態から…、



ジェムを回収して、瞬く間にゲージ回復。

1ゲージ使用して、1ゲージ以上溜まるということは、最初に確実にマイティコンボを当ててしっかりジェムを回収すれば、それ以降は常にマイティコンボを使うことが可能となることを意味する。

ポケットファイターでは、相手の攻撃にマイティコンボで割り込むシチュエーションが少なくないので、常にマイティコンボが使用できるのは心強い。

さらにジェムを奪えばマイティコンボゲージだけでなく、当然、必殺技ゲージも上昇する。必殺技もレベルアップすれば威力やヒット数が上がるので、それだけ有利な試合展開が望めるのだ。

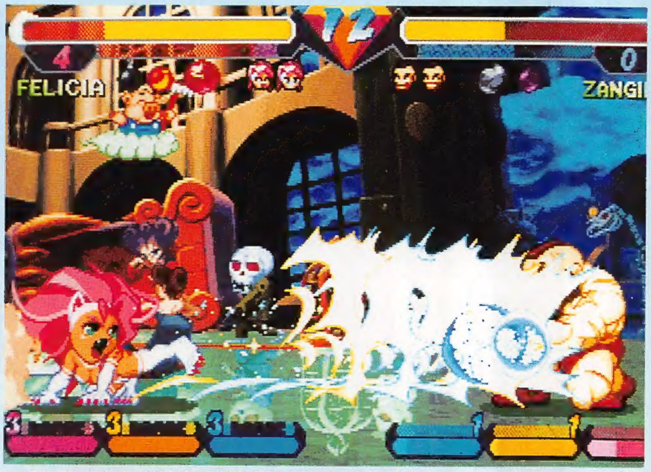
まとめると、マイティコンボを狙っていくことによって、

●大ダメージを奪える
●大量のジェムが引き出せる（＝相手の必殺技をレベルダウンさせる）
●必殺技をレベルアップさせると同時にマイティコンボゲージも上昇

と、これ以上ない効果的な攻めになる。

もちろん、すぐにゲージの溜まるマイティコンボばかりではないので、単純にマイティコンボだけを狙えばいいというものでもない。攻めにも各キャラごとの工夫が必要になってくる。

それでも、ジェムを奪い、ゲージを高回転で運用するためには、マイティコンボは必要不可欠だ。



レベルアップした必殺技を連発するだけでも、相手はイヤになるものである（もちろん技にもよる）。

大きいジェムを奪うには？

前号でも触れたように、ジェムの大きさは、小・中・大・特大の4種類。これはレインボージェムも同様で、4種の大きさに分かれている。

攻撃を当てたときに出すジェムの大きさは、ヒット数と関係がある。

●1～4HIT…小
●5～7HIT…中
●8HIT以降…大

と、技による多少の違いはあるが、HIT数の上昇と共にジェムも大きくなっていく。

特大のジェムは、宝箱やアイテムキャリアから出すか、ガードクラッシュを当てる必要がある。

相手の必殺技のいずれかがレベル2以上で、なおかつそれに対応したガードクラッシュを当てることができたならば、吐き出すジェムは必ず特大のジェムになる。覚えておこう。

なお、攻撃を当てたときに出すジェムの色については、黄・青・赤の順序で循環している。



HIT数は多ければ多いほどよい。

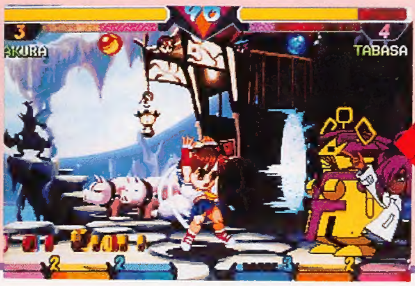
狙われやすいこの瞬間

相手をダウンさせた後、画面上にジェムが散らばっていれば、急いで回収したくなるもの。しかし、注意してほしい。このときの相手が、強力な必殺技（攻撃発生が早く、リーチのある技）を持っていた場合、バックダッシュの硬化中に攻撃をくらってしまう危険性がある。

相手キャラとゲージの有無を確認して判断しよう。



こんなとき、バックダッシュで急いで取りたいところだが…、



こうならないようにね。

フラッシュコンボを使いこなせ！

「単なるコスプレコンボ」と思っていた君、甘すぎるよ！

担当：KAL

フラッシュコンボは、「ポケットファイター」を遊ぶにあたってぜひとも押さえておきたい、魅力的で重要なシステムだ。単純に「見て楽しむ」のもいいが、少〜し勉強するだけで、より一層ポケットファイターを深く楽しめるようになるだろう。

フラッシュコンボとは？

フラッシュコンボ（以降、Fコンボ）とは、簡単操作でできる、見た目にも楽しい連続攻撃のことだ。

立ちⓅヒット（ガード）後、ⓅかⓀボタンを適当に押していくだけでチェーンコンボ感覚の連続攻撃を楽しめる。

しかし、ただ絵がころころと変わるだけの、「ある程度見たらハイおしまい」といった薄っぺらなシステムとは大違い。知識を蓄え、工夫を重ねていくことで、キャラごとに、さらにはプレイヤーごとに違った試合を展開することが可能になるのだ。

そのFコンボだが、システム的な特徴についてみてみると…、

①立ちⓅからでないと始動できない。

②ルートごとに違う効果がある（同じ効果でも、キャラによって性能に差がある）。

③先行入力がかなり利いているため、入力が簡単。またⓅ1個とⓀ1個しか使わないため、「チェーンコンボは苦手」というひとでも手軽にできる。

④レバーを後ろ方向に入れることで、途中で止めることが可能。

⑤Fコンボに必殺技・マイティコンボでキャンセルはかからない。「Fコンボ→キャンセル必殺技」は不可能である。

⑥最終段（4段目）が、通ってきたルートによって異なる4種類のフィニッシュをもつ。

1.単なる打撃技

2.アッパー系・ふっとばし系の打撃技

3.投げ技

4.ガードクラッシュ

ケンはレバー左右入れの黄色対応が、いぶきはレバー下入れの青対応のガードクラッシュが出る。その他のキャラはニュートラルの赤対応が出る。

…と、だいたいこのようになっている。

今回はこのなかから、Fコンボを制御するのに欠かせない、水の“途中止め”についてみていこう。



フラッシュコンボは、立ちⓅからでないと始動できない。

Fコンボを自在に制御

Fコンボはコマンドの受付がかなりやさしい。また利きすぎというくらいに先行入力が利いているため、暴発しがちだ。最後まで出したくなくて、それを意識した入力をしたつもりが最後まで出てしまった…なんてことになると、場合によってはそれが敗因にもなりうる。

しかし、これは「レバーを後ろ方向に入れる」ことで回避可能。Fコンボのための先行入力は、レバーが後ろに入れられた時点でキャンセルできるのだ。

このテクニックを駆使することで、Fコンボを任意のポイントで確実に止めることができるようになるだけでなく、Fコンボ止めから次の立ちⓅやⓀ、下Ⓟなどの通常時の技を、安心して出すことができるようになる。これによって、「Fコンボ3段目→立ちⓅから再びFコンボ」とか、「Fコンボ2段目→下Ⓟキャンセル必殺技」などのような連携や連続技が可能になるのだ。



ボタンを連打してしまうと、通常は…、



4段目まで出てしまう。



しかしどんなにボタンを押しても…、



レバーを後ろ方向に入れると、中断することができるのだ。

使用キャラの得意ルートを覚えよう

Fコンボを途中で止める方法が分かったところで、次はFコンボそのものの性能について考えてみよう。

Fコンボは通常、最高4段目まで（ヒット数などとは別）、3段目から特殊な効果が付くようになる。「しゃがみガード不能」や「立ちガード不能」、「ガードクラッシュ」や「つかみ技」などがそうだ。そうでない場合は、たんなる打撃技として高性能のものが用意されている可能性が高い。

しかし同じ効果をもつルートを通ったとしても、あるキャラとあるキャラのその性能が同レベルであるとはかぎらない。例えば3段目が下段（立ちガード不能）のルートを通ったとして、あるキャラは全然隙がなく、ここで止めると下Ⓟが連続技になるが、2段目から3段目にいくところで割り込まれる可能性がある。対して別のあるキャラは、3段目で止めたとしても、別にⓅやⓀが連続技になることはないが、割り込まれにくく、普通に出し切ってもほとんど反撃されない、などだ。

こうした理由から、Fコンボは単にキツイ選択をせまれそうなルートを通ればいい、ということはなく、きちんとそのキャラの得意ルートを探して、そのルートをメインに使っていくのがベストということになるわけだ。

ただその場合にも、さきの途中止めのテクニックをきちんと使って、間髪入れずにガードクラッシュを出すとか、投げにいくとか、ジャンプ攻撃にいくなどの工夫をすることを忘れないようにしよう。



タバサのⓅⓅⓀルートは、3段目が下段。これをヒットさせると…、



下Ⓟが連続ヒットする。キャンセルしてマイティコンボにつなげ！



ただし、2段目から3段目にいく途中…、



割り込まれる可能性がある。



フェリシアのFコンボは、目立った特長はないが、3段目の下段に割り込まれにくく…、



また間合いが開くので、ガードされても反撃を受けにくい。手堅い性能だ。



波動拳	↓↘→+Ⓟ
昇龍拳	→↓↘+Ⓟ
竜巻旋風脚	↓↙←+Ⓚ
マイティコンボ	
真空波動拳	↓↘→+Ⓢ
暴風竜巻旋風脚	↓↙←+Ⓢ
烈風迅雷掌	→↓↘+Ⓢ

着替えるのは面倒!?

このゲームはフラッシュコンボを行うとコスプレをするのだが、リュウに限って、コスプレをすることはない。なんかちょっと寂しい気はするが、ガードクラッシュとそのセリフはいい。五体で闘い続けてきたリュウが、ついに凶器を使い始めたのだ。下駄はまぁいいとして、レバーを前に入れると道路標識となり、下に入れた場合は鉄槌となる。その武器で「オレを～甘く見るな～！」と言いながら相手をぶちのめすのである。ガビ～ン、け～た～んショ～ッック！

フラッシュコンボは通るルートによって、ガードクラッシュやアッパーふっ飛ばしなどに変化する。最初のうちは、ⓅⓅから派生するアッパーふっ飛ばしと、ガードクラッシュを使ってみるといいだろう。これを覚えたら、ⓅⓀから派生するつかみ技とふっ飛ばし技を使ってみるといい。リュウのつかみ技は、ボディブローだ。小さいジェムがバシバシ出るぞ。ちなみに、アッパーでふっ飛ばしたあとは、ジャンプ攻撃を当てることができる。

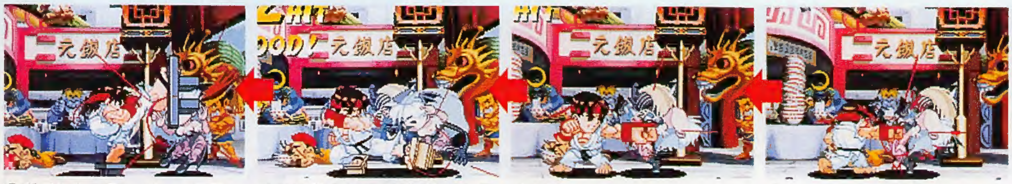
通常技はでかい！

普通に攻撃できる技がボタンではⓅとⓀの2つなので、その分レバーを入れることによって技が変化するようになっている。前入れⓅが鎖骨割り、これが前斜め下になるとアッパー。今までの名称でいうと、しゃがみ大Ⓟにあたる。下に入れると、しゃがみ小Ⓟにあたる技が出る。Ⓚボタンは、レバーがニュートラルか後ろだと上段足刀蹴りになり、前斜め下が大足払い、下入れが中足払い、前入れがネリチャギだ。

なお、下に入れての技には、キャンセルをかけて必殺技やマイティコンボを出すことができる。それから、レバー下入れの技は、しゃがみガード方向に入れても出すことができるぞ。

豪雨がザー！

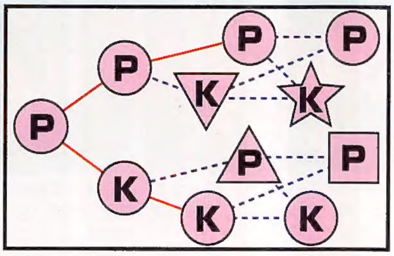
リュウの持つマイティコンボは、真空波動拳、暴風竜巻旋風脚、烈風迅雷掌だ。どれもレバー下入れの技から連続技になるぞ。



Ⓟから入るのはどのキャラでも同じ。

ここでⓀにすると下段技になる。次もⓅ。

Ⓚボタンにするとガードクラッシュになる。





波動拳	↓↘→+Ⓟ
昇龍拳	→↓↘+Ⓟ
竜巻旋風脚	↓↙←+Ⓚ
マイティコンボ	
昇龍裂破	→↓↘+Ⓢ
神龍拳	←↓↙+Ⓢ
疾風迅雷脚	←↙↓↘→+Ⓢ

ジェムによる必殺技のレベルアップ

まず初めに簡単なレベルアップ必殺技の説明をしていこう。

●波動拳

レベル1のときは1ヒットしかしないが、赤色のジェムを取ることによりレベルアップし、最大で3ヒットするようになる。主に牽制技として使っていこう。

●昇龍拳

黄色のジェムを取るとレベルアップする。最大で3ヒットするようになるが、レベルを上げてしまうと中 or 大昇龍拳になってしまうので、レベルを上げないでほうが使いやすい。

●竜巻旋風脚

青色のジェムを取ることでレベルアップする。レベルが上がると最大で4ヒットするようになり、相手の飛び道具を竜巻でかわすことができる。

●昇龍裂波

昇龍拳を3回連続で相手にヒットさせる技。対空技として使ったり、相手の攻撃の割り込み技として使っていこう。

●神龍拳

通常では最大8ヒットしかしないが、Ⓢボタンを連打することにより、10ヒットから24ヒットするようになる。こちらは、対空技や連続技に組み込んで使っていこう。

●疾風迅雷脚

ストⅢの疾風迅雷脚に比べ、若干使いにくくなった。その理由は技の出かかりの移動距離が短くなったので、かなり相手の近くで技をヒットさせないと技が全段入らなくなったので注意しよう。

そのほかレバーをニュートラルにしてⓀボタンを押すと鎌払い蹴り、前にレバーを入れてⓀボタンを押すと稲妻カカト割りは、中段攻撃なので接近戦でどんどん使っていこう。

オススメのフラッシュコンボ

4通りあるフラッシュコンボの中で、オススメなのがⓅⓀⓅⓅというフラッシュコンボだ。初めのⓅⓀまでは連続ヒットになり、3発目のⓅは少し間をあけての中段攻撃となる。最後のⓅは、ガードクラッシュによる攻撃となるが、3発目のⓅと4発目のⓅの間の時間がかなりあるので、3発目で止めて使用するといい。

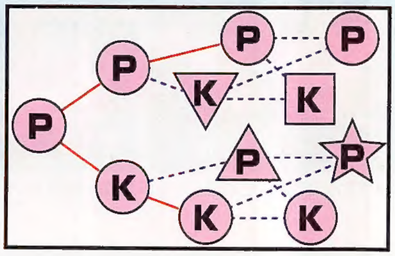


初めのパンチ、

キックまでは連続になり、

3発目は連続ヒットしないが、中段攻撃になり、

最後の4発目は、ガードクラッシュによる攻撃だ。



※フラッシュコンボ表の見方…中段技（△）、下段技（▽）、投げ（□）、ガードクラッシュ（☆）、通常技（○）、実線は連続技、点線はつながらない技となっています。



気功拳	←↙↓↘→＋Ⓟ
飛昇脚	→↓↘＋Ⓚ
百裂脚	Ⓚ連打
マイティコンボ	
気功掌	↓↘→＋Ⓢ
輪海嘯	→↘↓↙←＋Ⓢ
覇山飛昇脚	→↓↘＋Ⓢ

FコンボはⓅⓅⓅ

まずは特殊入力の通常技からみていこう。レバー前斜め下のキックは隙は大きいが、通常の足払いよりもリーチが長く、ダウン技になる。レバー前斜め下のパンチは斜め上方向への蹴り技で、カウンター時は相手を浮かすことができるのだが、当たり弱いので対空技としては信用しないほうがいい。レバー前キックは通常の立ちキックよりもリーチが長く、カウンター時には相手を吹っ飛ばすこともできるのだが、出が遅いのでイマイチ使いづらい。ジャンプ中にレバー下（斜め下でも可）キックで踏みつけになる。

ダッシュパンチは、転ぶようなモーションで足元をすくう下段攻撃。ダッシュキックは、チアガールに扮して跳びヒザ蹴りをくらわす中段攻撃。ダッシュ投げと併せて使っていこう。

必殺技はレベルによってヒット数などに変化がある。気功拳はレベルが上がるとヒット数が増えるだけでなく、弾自体が大きくなるので早めにレベルアップさせたい必殺技だ。飛昇脚はレベルアップでヒット数が増し、百裂脚はリーチが長くなっていく。

マイティコンボで最も使用頻度が高いのが気功掌。連続技はもちろんのこと、出かかりの無敵を生かして割り込みや起き上がりに使えるからだ。輪海嘯は無敵こそないが、気功掌よりもわずかに有効間合いが広い。距離で使い分けることになりそうだ。覇山飛昇脚は飛昇脚のパワーアップ版。

フラッシュコンボは「ⓅⓅⓅ」がメインになる。ガードしているようならⓀ（ラブレター）で投げ、これをジャンプで逃げようとしているならⓅ（ミサイル）で落とそう。「ⓅⓅⓅの後は、こちらのほうが先に動ける」というのも重要なポイント。至近距離なら目押しで立ちⓅやしゃがみⓅにつなげたり、投げにいくのも非常に有効だ。



気功掌は出かかりに無敵あり。起き上がりや割り込みに使っていこう。



まずは立ちⓅ。間合いが近いならここで止めて投げるのもいい。



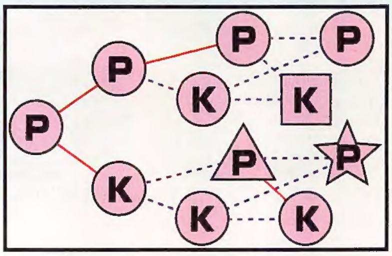
このコスチュームはバイオハザードっすか!?



ここまでは連続技（5ヒット）。間合いが近いなら、再びⓅにつなげることもできる。



ボーッとガードしている相手には、思い切ってラブレターを渡してみては？





スクリューパイルドライバー	レバー1回転＋Ⓟ＋Ⓚ
ダブルラリアット	Ⓟ＋Ⓢ
バニシングフラット	→↓↘＋Ⓚ
アイアンプレス	空中で↓↓＋Ⓟ
マイティコンボ	
ロシアンビート	→↓↘＋Ⓢ
ヘビーバイト	←↙↓↘→＋Ⓢ
ファイナルアトミックバスター	レバー1回転＋Ⓢ

チビザンギ技解説

まずはこの可愛らしいザンギの通常技、必殺技、マイティコンボをざっと見てみよう。しゃがみキックはレバー前斜め下入れだと大足払い（？）になりダウン技になる。普通のしゃがみキックはキャンセルがかかる唯一の技だ。

レバー前斜め下入れのしゃがみパンチは、カウンターヒット時は相手を浮かせることができる。普通のしゃがみパンチは意外にも下段判定。

ダッシュ攻撃はⓀボタンで出すと中段攻撃となる。

投げ技で注目なのがしゃがみ投げのパイルドライバー。しゃがみガード状態からでも投げることができる。

レバーを左右どちらかに入れた投げは、はね返ってくる相手にダブルラリアット等で追い打ちができる。これら以外にもレバー入力とⓅ＋Ⓚ同時押しの組み合わせでいろいろな投げ技があるので探してみよう。

必殺技はおなじみの技がそろっているぞ。

スクリューはコマンドの完成から、相手を掴むまでが少し遅いので、割り込み技としてはあまり信用しないように。

ダブルラリアットはレベル2以上でないとダウンしないので注意。レベル3だと2～3HITするようになる。

バニシングフラットはレベルが上がるとダウン技になり、他キャラのレベルアップした飛び道具も消せるようになる。

マイティコンボの中ではヘビーバイトが目新しい。アレックスのスタンガンヘッドバットのように、ジャンプで掴みかかるタイプの投げ技だ。

ロシアンビートはストEXザンギのスーパーストンピングとほぼ同じ。発生が早い打撃技なので連続技に組み込んでいこう。

こんなモノが食えるか！

今回イチオシのフラッシュコンボはⓅⓀⓀⓅ。HIT時は3発目のⓀまで連続になり、最後のⓅは投げなので使いやすいルートだ。

最後の投げはジャンプで逃げることができるが、ジャンプで逃げようとする相手に対しては、最後のⓅをⓀにしてⓅⓀⓀⓀのコンボを混ぜていこう。



Ⓟからスタートして…、



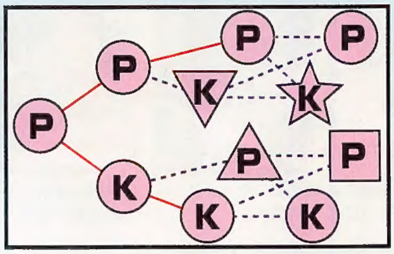
コサックキックが連続に…、



3発目も同じキックで…、



投げなんですよ、これが。



※フラッシュコンボ表の見方…中段技（△）、下段技（▽）、投げ（□）、ガードクラッシュ（☆）、通常技（○）、実線は連続技、点線はつながらない技となっています。



波動拳	↓↘→＋Ⓟ
咲桜拳	→↓↘＋Ⓟ
春火襲倒	←↙↓↘→＋Ⓚ
マイティコンボ	
真空波動拳	↓↘→＋Ⓢ
乱れ春雨	→↓↘＋Ⓢ
春爛漫	→↘↓↙←＋Ⓢ

黄色はいらないかも

まずお約束だが必殺技の紹介をしていこう。

波動拳。おなじみの飛び道具だ。レベルが上がるにしたがって飛距離とヒット数が増していくぞ。

咲桜拳はコマンドと名前の一部からわかるように、咲桜拳を改良した技だ。レベルが上がるにしたがって、上昇するまでの移動距離とヒット数が増えていくぞ。対空技として使っていく場合にはすぐに上昇するレベル1がいい。つまり咲桜拳は、無理にレベルアップさせる必要はない。

咲桜拳のパワーアップ対応の黄色ジェムは、なるべく取らないようにしよう。

春火襲倒は腕をブンブン振り回しながら突進していく技だ。この技は普通に出すとヒット数がレベルによって2・4・6ヒットとなるのだが、連打することによって6・8・10ヒットまで増やすことができるので覚えておこう。相手にヒットさせると多量のジェムを出させることができるぞ。

真空波動拳は最大5ヒットする波動拳。乱れ春雨は咲桜拳を3連発で出す技、ZERO2版の乱れ桜と思ってもらっていい。

春爛漫はさくらの背後からムキムキ男二人が突進していき相手を画面外に連れ去って計17ヒットの何かをする技。

くらった後の相手の表情を見ると、何をしていたのか非常に気になるところだ。

技のタイプ的にはフェリシアのプリーズヘルプミーのような技で、もちろんガードも可能だ。相手にヒットする前にさくら本体が攻撃をくらうと、ムキムキ男に攻撃能力がなくなるので近距離では使わないようにしよう。

次に、必殺技ではないが中段攻撃の➡Ⓚ。出が遅いもののガードされてもこちらが先に動ける隙のない攻撃。

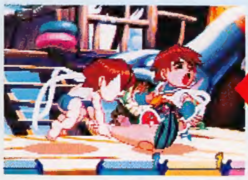
おすすめフラッシュコンボ

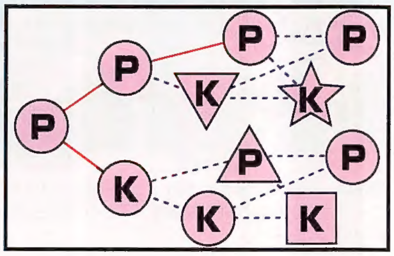
オススメのフラッシュコンボはⓅⓅⓀⓀ。オススメの理由は3発目が下段技というところと、最後のガード不能攻撃にリーチがありヒットしやすいというところだ。3〜4発目の間に割り込んできたりジャンプで逃げようとする相手には最後をⓅに変えればすぐに打撃技が出るのでこちらを使って潰していこう。


「えいっ」っと正拳。


2回目のⓅ、ここまでは連続技。


タオルで下段攻撃、ちなみにタオルの絵柄はロックマンだ。


攻撃範囲のでかいガード不能技。Ⓟと織り混ぜて使おう。





ソウルフィスト	↓↘→＋Ⓟ
シャドウブレイド	→↓↘＋Ⓟ
パラサイトロール	↓↙←＋Ⓟ
マイティコンボ	
ダークネスイリュージョン	←↙↓↘→＋Ⓢ
デスブレイド	→↓↘＋Ⓢ
パラサイトテンペスト	↓↙←＋Ⓢ

デフォルメ女王様の特徴

ヴァンパイアシリーズでおなじみ、女王様の特徴を簡単に説明していこう。

●通常技（レバー入れ含む）

モリガンの通常技で使えるものは立ちⓀ。判定が強く、隙も少ないのでこの技で相手をおさえこもう。また、連続技のつなぎにはしゃがみⓅを使っていく（マイティコンボでのキャンセルは1段目のみ可）。ジャンプ中下＋Ⓚでシェルキックが出せるのも大きい。判定が強いので、跳び込みにはこれを使っていこう。

●必殺技

必殺技で使えるものはシャドウブレイド。いわゆる昇龍系の対空技だが、今回は空中ガード不能時間がかなり長いので安心して対空兵器として使っていける。半面、飛び道具のソウルフィストは発生が遅い点、竜巻旋風脚のようなパラサイトロールはガードされると反撃を受ける点がいまいち使いづらい。

●マイティコンボ

ダークネスイリュージョンは突進力があり、反撃・連続技として使っていけるが、ガードされると相手のマイティコンボの的なので注意しよう。

パラサイトテンペストは突進力こそないものの、割り込み技としてかなりいい性能を持つ。最後のデスブレイドは、地上でヒットさせないと、ろくなダメージを与えない上に反撃を受けるので、使いどころが難しい。

●ガードクラッシュ

ガードクラッシュで使い勝手がいいものはレバー前入力の「注射」。リーチが長いので、ちょっと離れた場所から出すとヒットさせやすい。

全体的な攻め方としては、判定の強い立ちキックで相手の通常技と跳び込みを牽制しつつ、シェルキックで跳び込み、フラッシュコンボの連携で固めるといい感じだ。

女王様はコスプレがお好き？

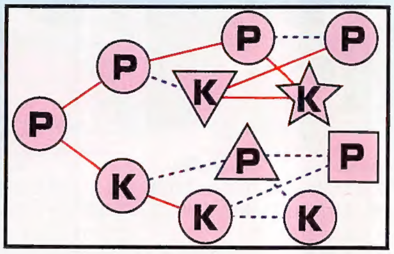
モリガンのおすすめフラッシュコンボはⓅⓅⓀⓅ。このルートの特徴は3発目で、立ちガード不能の2段技になっている上、ガードさせればモリガンのほうが先に動けるというもの。そのまま素直に4段目のⓅにつないでもいいし、3段目で止めて通常技へ派生させても面白い。


モリガンの立ちパンチはおなじみ、セイヴァーでの近距離立ち中パンチ。


2発目。看護婦に変身し、体温計を突き刺す。


3発目は下段で2段攻撃。ガードさせればこちらが先に動ける。


3発目をガードして通常技を出す相手には車椅子がヒット！





暗器砲	↓↘→＋Ⓟ
返響器	↓↙←＋Ⓟ
地霊刀	←↙↓↘→＋Ⓚ
マイティコンボ	
天雷破	→↘↓↙←＋Ⓢ
来々球	↓↘→＋Ⓢ
天回傘	→↓↘＋Ⓢ

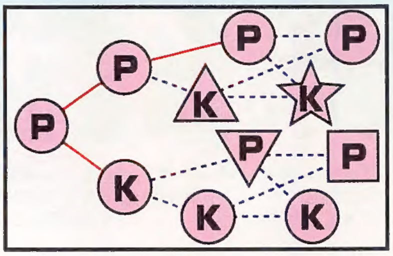
ゲージがたまってからが勝負！

小さくなっても、隠し持った武器は相変わらずのリビングデッド、レイレイ&リンリン。ヴァンパイアシリーズではテクニカルキャラって印象が強かったけど今回は簡単で強く、可愛くなったぞ。
　レイレイと言えば、気絶させることができる飛び道具、暗器砲が大きな特徴だが、普通に出しているだけでは気絶武器は出てこない。気絶武器を出すには特殊な操作が必要で、コマンド入力後、Ⓟボタンを押したままにしておき、一定時間以上経ってから離すと、気絶武器が飛び出す仕組みになっているのだ。
　ヴァンパイアシリーズではEX必殺技だった地霊刀は、必殺技に格下げとなってしまったが、強力な対空技として重宝するぞ。ただし、レベル2以上が理想だけどね。
　マイティコンボのほうでは簡単で出しやすくなった天雷破と、新しく加わった天回傘が非常に使い勝手がよく、強力だ。
　天雷破は当てるのではなく、ガードさせるだけでその威力を発揮するぞ。降ってくる鉄球をガードしている相手に、ガードクラッシュを狙ってやるのだ。はっきり言って、脱出はほぼ不可能。かなり、有効な攻めだぞ。
　また、投げた直後に素早く天雷破を入力すれば、連続技となるので、かなり強力だ。


逃げ道はないアル！

　天回傘は、相手を傘の上でクルクル回転させる打撃系の技なのだが、リーチが短いために、一見使いにくそうに思える。が、この技の最大の特徴は、出の早さが尋常ではないのだ。相手のフラッシュコンボに割り込んだり、ふっ飛ばしの硬直を狙ったりできるほどなのだ。ガードされても隙は少ないので、少し強引に狙ってみよう。
　最後に、Ⓢボタンを押しながらダッシュ（地上）をすると、ヴァンパイアダッシュになるので、使ってみよう。


オススメフラッシュコンボは、ⓅⓀⓀⓀ。
下段や中段はないけど、リーチがあるので使いやすいぞ。
連続技にはならないので、タイミングをずらすのもいいかも。
最後は、分身飛び道具が基本。ガードが堅い相手には、最後を投げにしてみよう。





サンドスプラッシュ	↓↘→＋Ⓚ
ローリングバックラー	↓↘→＋Ⓟ
デルタキック	→↓↘＋Ⓚ
ローリングスクラッチ	↓↙←＋Ⓟ
ヒステリックスター	Ⓟ連打
マイティコンボ	
プリーズヘルプミー	←↙↓↘→＋Ⓢ
クレイジーフォーユー	→↘↓↙←＋Ⓢ
ダンシングフラッシュ	→↓↘＋Ⓢ

ポケファイフェリシアは、ハンターフェリシアをベースとしているので、キャットスパイクがなく、サンドスプラッシュとローリングスクラッチが復活している。
　ポケファイ界では、ダンシングフラッシュの高性能さが光りつつも強さは分散されていて、性能のバランスがよいキャラといえよう。

跳び込んでフラッシュコンボが基本

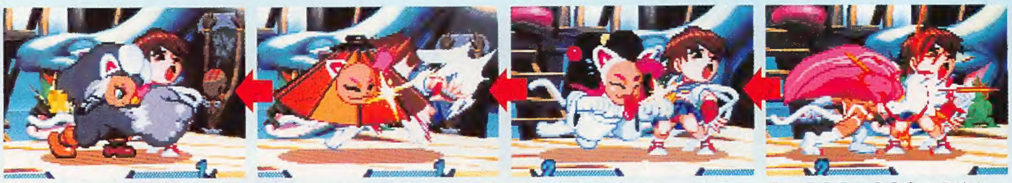
　ポケファイになりジャンプ軌道の個性は失われたものの、とりあえずは跳び込みで攻めてみよう。ジャンプ攻撃は当てやすいキックがおすすめだ。パンチは発生が早く、昇りで出せばしゃがんでいる相手にも当たるが、持続が短く当てにくいという弱点を持つ。余裕がでてきたら使い分けると面白いぞ。
　ジャンプ攻撃からはフラッシュコンボのⓅⓀⓀⓅかⓅⓅⓅが狙い目だ。ⓅⓀⓀⓅの最終段の前で割り込まれるときは3段目でやめるといい。

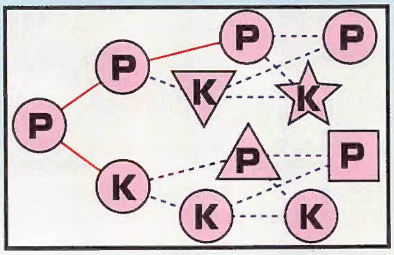
ゲージを溜めてダンシング

　ゲージがたまったら、相手のフラッシュコンボの隙間などにダンシングフラッシュで割り込んでいこう。出せれば悪くて相打ちにはなる。
　ダンシングフラッシュはジェムをフェリシア側にたくさん出すので、それを取ればまたゲージを相当量調達することができる。それがうまく循環すれば、爽快に勝つことが可能だ。ただしガードされたり、相打ちしたりしてゲージの自給自足に失敗すると、地味に闘っていかなくてはならなくなるぞ。ゲージがないときの割り込み技としては、しゃがみⓅやレベル2のローリングバックラーがおすすめだ。

対空は？

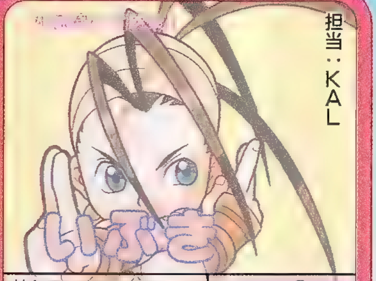
　対空は空中ガードしてから反撃すればOK。空中投げを狙ってくる相手には、こちらも空中投げ（ジャンプ中にⓅ＋Ⓚ）で対抗しよう。地上対空はレバー↘Ⓟが頼りになる。
　これでポケファイ界で生きていくための最低限の基礎知識は付いたと思う。あとはプレイしてもらえば分かると思うが、ちょいテクから大ネタまで、様々な発見があるはず。このゲームは工夫する楽しみを存分に味わえるぞ。


Ⓟ。ⓅⓅⓅとⓅⓀⓀの分岐点。単純に確定ダメージをとるならⓅⓅⓅだが…。
Ⓚ。連続技だがここでやめるメリットはあまりない。迷わず次まで出そう。
Ⓚ。ここまでは連続技。この次に垂直ジャンプされるようなら、ⓅのかわりにKだ。
Ⓟ。「ガモーフ」のボイスが最高。投げとしては割り込まれにくいし、狙うしか！



※フラッシュコンボ表の見方…中段技（△）、下段技（▽）、投げ（□）、
ガードクラッシュ（☆）、通常技（○）、実線は連続技、点線はつながらない技となっています。

担当：KAL



苦無	↓↘→＋Ⓟ
風斬り	→↓↘＋Ⓚ
飛燕	←↓↙＋Ⓚ
旋	↓↙←＋Ⓚ
マイティコンボ	
霞朱雀	↓↘→＋Ⓢ（空中可）
児雷也	→↘↓↙←＋Ⓢ
疾風	→↓↘＋Ⓢ

SFⅢから参加のいぶきは、時代劇の世界をイメージしたような演出で楽しませてくれる。"女子高生忍者"というよりは、庶民的な時代劇の1ファン、といった感じで微笑ましい（ほんとにそうだったりして）。

さて微笑ましいのはいいのだが、「他キャラとは一線を画す動き」でもって臨まなければ、ポケファイいぶきはなかなか勝てないだろう。というのも、ポケファイの特徴であるフラッシュコンボ（以降、Fコンボ）の性能が、ダントツであまりにも悪いからだ。威力が低い、どこで止めても（出し切っても）反撃される、フィニッシュの投げやガードクラッシュの出が遅すぎて、そうそう当たる人はいない…。

マイティコンボをふくむ必殺技もクセの強いものばかりで、使い方を心得ておく必要がある。なかでもメイン攻撃手段となる「苦無」と対空技の「風斬り」は重要だぞ。

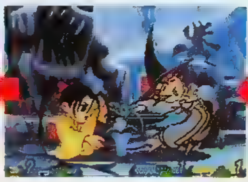
苦無は赤ジェムに対応した必殺技。レベル1のときはヒットさせても反撃を受けるので、バックジャンプから以外では出さないほうがいいが、レベル2になってヒット数があがったら、跳び込みから連続技狙いで使っていける。レベル3になって"たぬき"になったら、もうこっちのものだ。どんどん出していって、ヒットしたらジェムがないうちは風斬りに、ジェムがあるときは下Ⓟからキャンセルで「疾風（マイティコンボ）」につないでいこう。

しかし問題なのはどうやって赤ジェムを出すか。いぶきのFコンボ中のガードクラッシュは、なぜか下Ⓢの"青"に対応したものになっている。なので、立ちⓅからすぐにレバーニュートラル（赤対応）のガードクラッシュを出すとか、転ばせたあとの起き上がりに重ねるなどして頑張るしかない。それ以外では、普段はダッシュⓅの短刀アタックとジャンプ攻撃（含む空中投げ）を多用して、ヒット&アウェイで焦らず闘おう。

相手の跳び込みに対しては、速攻出しの風斬りか空中投げで対抗しよう。とくに空中投げは頼れるぞ。ただし風斬りに無敵時間の期待はしないこと。



今回おすすめのFコンボは、見た目重視で選ばせてもらった。



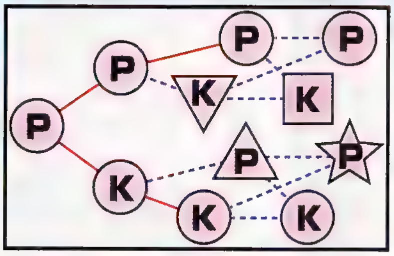
Ⓟ→Ⓚときて、華道を始めるいぶき。精神修養も修業のうち!?



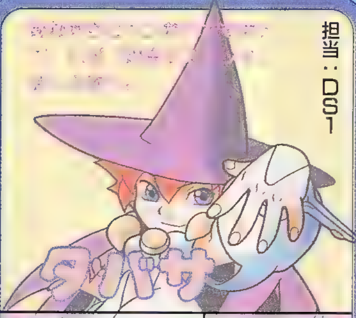
3段目もⓀ。今度は茶道。忍者学校では授業にあるのかな？ここまでは連続技。



締めは流し目で艶やかに（ここの動きがいい！）。例によって反撃されちゃうのが残念。



担当：DS1



ドラゴンブロー	↓↘→＋Ⓟ
レヴェリー・ソード	→↓↘＋Ⓟ
ドラゴンズ・ロアー	↓↘→＋Ⓚ
マイティコンボ	
アストロカノン	↓↘→＋Ⓢ
アンタッチャブル・フォース	→↘↓↙←＋Ⓢ
ドラゴン・アポカリプス	→↓↘＋Ⓢ

「ドラゴンブロー」

タバサの有効な戦法やフラッシュコンボをさっそく紹介、と、いきたいところではあるが、その前に必殺技とマイティコンボを説明しよう。

必殺技は、ドラゴンブローを優先的にレベルアップさせていく。この技は攻撃発生が早く、しゃがみⓅからキャンセルで連続技に使える。レベル3になるとリーチが格段に長くなる上に、ヒット数も多くなり強力だ。

レヴェリー・ソードは先読み対空として使用することが多い。地上の相手に使う場合は、レベルが上がってからにしよう。

ドラゴンズ・ロアーはレベル1だと相手にヒットさせにくい。だが、それを利用して相手との距離を詰めて、投げを狙う戦法が使える。また、ドラゴンズ・ロアーヒット後に、ドラゴンブローなどを連続技にすることもできる。

マイティコンボで使用頻度の高い技は、アストロカノン。ヒット数が多いのでジェムを多く奪え、連続技にも組み込める。

アンタッチャブル・フォースは、移動つかみ技なので相手のガードを無効化できる。受け身を取った後の相手の着地点に重ねたり、起き上がりに重ねるなど、確定する状況も多い。

必殺技のほかに、特殊入力技としてミュースウィープを出すことができる。ウォーザードでも使えたこの技の出し方は、スーパージャンプ中に下方向＋Ⓚ。すばやく上空から強襲できるので迎撃されにくく、非常に強力。

タバサのオススメフラッシュコンボは、ⓅⓅⓀⓀになる。この連携は3段目に下段、最後がガードクラッシュとなるため回避されにくい。また、3段目の下段がかなり前にせり出すので空振りする心配がないのもいい。

これ以外だと、ⓅⓀⓀⓅのつかみ技に派生するフラッシュコンボが使える。間合いが離れていると投げられないが、ひとたび投げが決まれば、そこからマイティコンボで追い打ちできる状況を作れる。



ネコ型の杖を前に突き出し…、



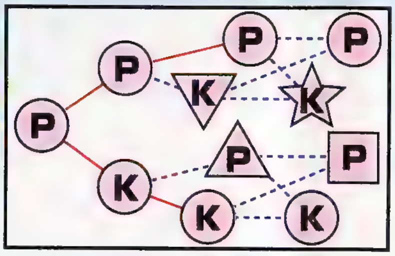
暴走状態になり爪を振り下ろす。



壺から蛇を出して下段攻撃。



最後にガードクラッシュでフィニッシュ。



つ いにベールを脱いだ新作！

去る9月18日のAMショーにて、ついに電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラムが初お目見えという形になった。

本誌でもCGだけの紹介で、実際にプレイしたのは初めてだったのだが、想像していたよりもはるかに良い仕上がりだったのは驚いた。さらに、AMショーでの開発状況は全体の29・8％程度だというからまさに驚きを隠せないといった状態だ。

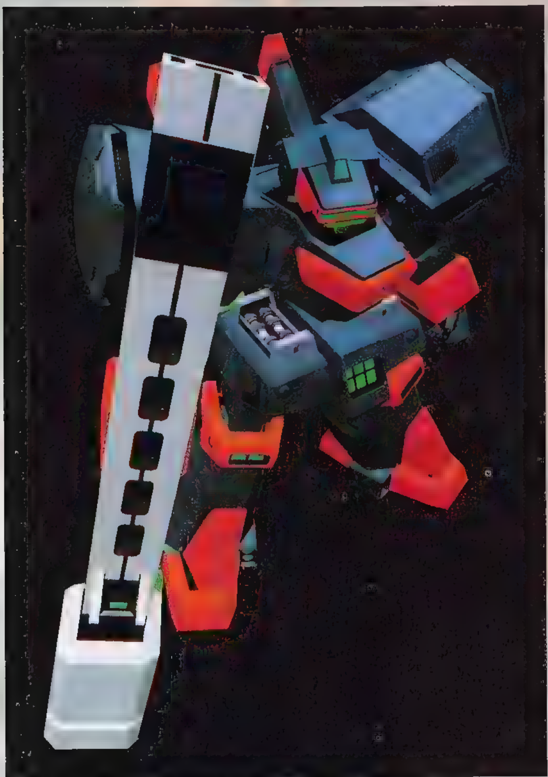
さて気になる新システムについてだが、大きく分けて4つの紹介がされていた。まず、ダッシュをするにはボタン1つで行うようになった。これはもう1つの新システムであるガードの仕方に関係してくるのだが、今回ガードをするにはレバーを内側に倒すのではなく、ダッシュボタンを同時押しすることによってできるようになっている。ダッシュしようとするときにダッシュボタンを両方押してしまうとガードポーズに

CYBER TROOPERS
電脳戦機バーチャロン
VIRTUAL ON
ORATORIO TANGRAM™

CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON

電脳戦機バーチャロン

ORATORIO TANGRAM
オラトリオ・タングラム



Heavy Battle Virtuaroid-05-E RAIDEN

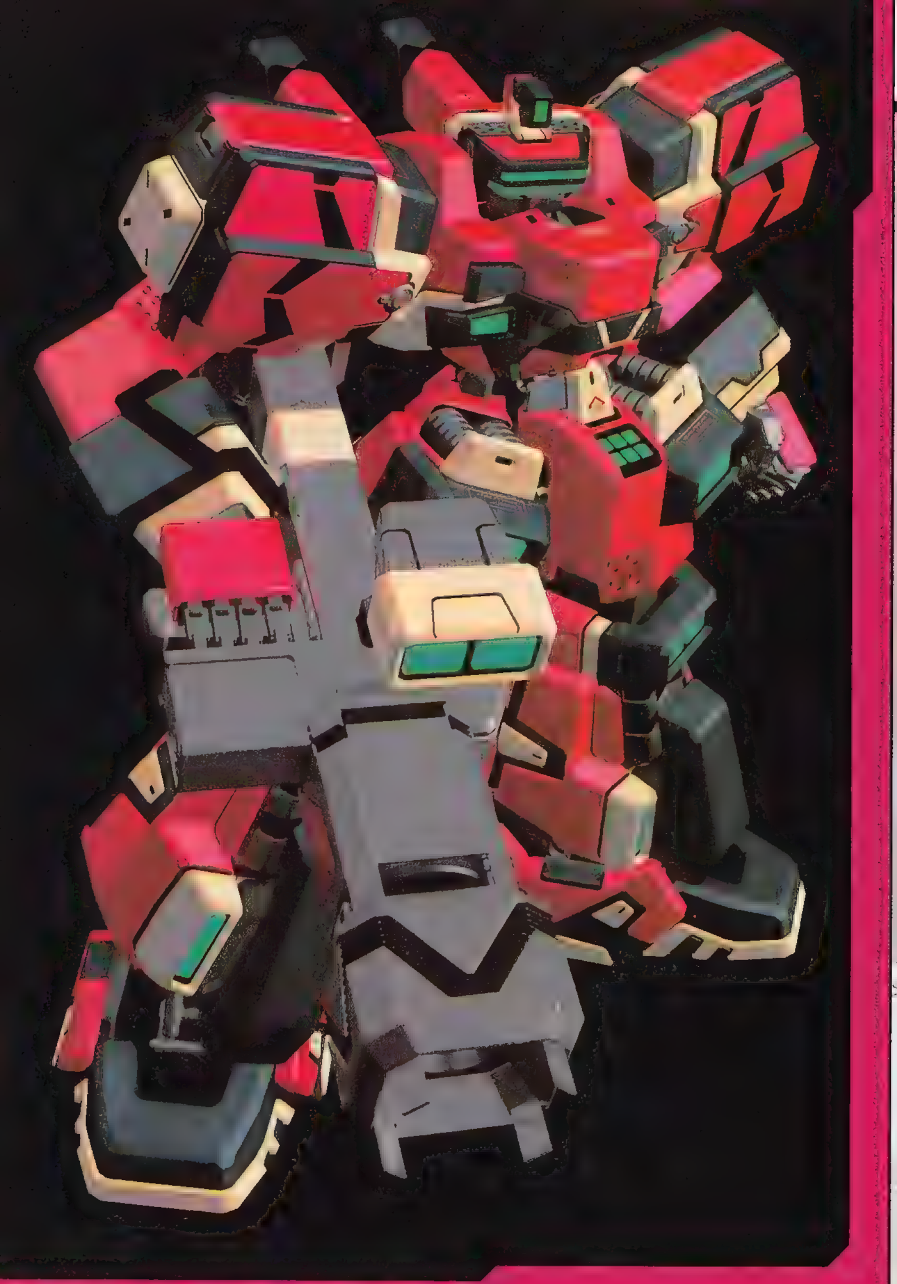
テムジンと共に最初に開発されたバーチャロイド。重バーチャロイド系列の基幹機種であり、後に派生型のベルグドル、汎用性を高めたドルカスなどの後発機種を生み出した。
●当初は火力支援タイプとして開発されていたが、他機種を圧倒する火力と安定した重装甲は機動性能の低さを補ってあまりあるものであり、重戦闘バーチャロイド（HBV）として正式採用された。
●極めて高い戦闘能力を有する機体であるが、半面たいへんにコストの高い機種でもある。そのため量産がきかず、大量配備は望むべくもない。超貴重品である。



なってしまうのだ。ほかに大きなシステム変化として、「投げ」が加わったということだ。これにより、より接近戦での攻防が白熱することとなった。さらに、ショットにも新たなシステムが追加され、通常のショットとは違ったダッシュからの「ターボ・ショット」が加わった。
通常のダッシュからの攻撃とターボ・ショットからでは、同じ武器で威力や特性の異なった攻撃方法が可能となる。
以上のように少し紹介しただけでも語りきれないほどの新システムだが、まだまだこんなものではない。あくまでAMショーバージョンのものなので確定ではないが、かなりのシステム変更が見られるバーチャロンオラトリオタングラム。わかりしだいどんどん紹介していく予定なのでお楽しみに！

緊急インタビュー第2弾
開発者の声を聞く
聞き手：キャサ夫・SHO・DS-1・スー・NORICK

■無重力空間などのステージの新しい形はあるのでしょうか?
亙：結構できれば面白いかもっていうのはあるんですけどね。でも、すごく難しいものになってしまう。フライトシミュレーターのように自由度を高くしてしまうと、最初にゲームをやったときにちゃんと遊べるかというと、そうではない。自由度を高くしてしまうと単にわかりにくくなるような部分も生み出してしまいますからね。
■多人数プレイについての質問なんですが、3人4人同時に対戦できるのでしょうか。
有井：考えてなくはなかったんですよね?
亙：「対戦で多人数プレイが面白い」というのは基本的に多分ウソなんですよ。通信するのは簡単ですが、それを面白くするのが非常にむずかしいんです。
人間が一度にできる情報処理能力は限界がありますからね。ゲーム中自分の状況でさえよく分からないのに他人のことに気を使ってられるかってことになりかねない。これはかなりむずかしいですよ。
■多人数プレイはバトルロイヤルみたいにすればある程度は。
有井：それにしても何らかの制約を設けないとゲームにならなくなるんですよ。そしてこの制約を設けてしまうことにより自由度が1つ失われることになるんです。さらにゲーム的に面白くするにはいろいろ制約が必要になっていくから、やっぱりこれはもう簡単にできるということはありません。
亙：人間っていうのは世界最高の優秀なソフトなんでね、相手が何を言っているのか自分が何をやろうとしているのかわかるんですよね。でも機械はわからない。機械にわからせるのは非常に大変ですし、機械がいっていることは人間にはわからないのです。現状のテクノロジーレベルでは、未熟な機械のインターフェイスを通して多人数プレイをやると既に相手が何をやっているか完全に分からなくなるんですよね。モニターだって一個しかないのに。人間は正面を向いていても横で相手が何をやっているかある程度見えるじゃないですか。そういうところがモニター1つだと完全に分からなくなる。
それがインターフェイスの限界だとすると、いたずらに現在の環境で無責任にやってしまって、それが面白くなるのか?と考えたときにそれはできないなと。できるからやっちゃったというのはある程度作り手の無責任な衝動といわれてもしょうがない。面白くなるかどうかもわからないのに。いや、面白くならないと分かっているのになぜ作ってしまうのか、というのが非常に問題ですね。確かに面白くなるようにできればいいよね?っていうのはありますけどね。限界はインターフェイスのレベルとか一個しかないモニターとかをよく考えてみれば、本当に面白いものができるわけがないということです。そういったことを考えた時、まだ今は多人数プレイはやるべきではないと。作り手は夢を見るだけでは許されない部分っていうのがありますからね。



時を紡ぐ漆黒の神衣



新しい土俵で
再び修練を積もう

Virtua Fighter 3tb™

ついに待望の発売を迎えたVF3tb。今回はその攻略第1弾として、戦術に大きく関わるシステムの変更点と、それに準じた戦術の変化をチェックしていこう。tbならではの戦法を体得し、一歩前進だ!

担当：ちゃっきー

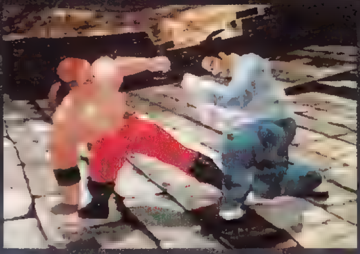
実は可能だった!!
ローキックカウンター投げ健在

tbになって、不可能になったと思われていた
ローキックカウンター投げ。しかし実は…!

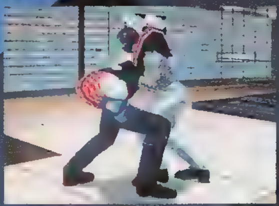
VF3のときは、一部のキャラの常套手段として多用されてきたローキックカウンターヒット後の確定投げ。tbになってそれは不可能になり、もう使えない戦術であるとされている。

しかし、真実はそうではなかった。VF3のときのように、カウンターヒット後に先[illegible]で投げが入る、ということ[illegible]なったものの、ローキックの[illegible]化が切れる瞬間を狙って[illegible]リと目押ししてやれば、確定のタイミングで入れることが[illegible]なったのだ。簡単では[illegible]が、確定は確定。で[illegible]なタイミングをマスターしておきたいところだ。

キャラに関しては、VF3と同じと思っていい。ローキックカウンター後は総じて状況が当てた側2フレーム有利となったため、今までは下段投げと五分になっていたキャラも完璧に投げ勝つことが可能になっている。ひょっとしたら、今までできなかったキャラも…!?



今まで可能だったキャラは、今回もできると思っていい。



P+G連打なら、少し簡単。でもこれじゃあちょっとダサイ気が…。

ローキックカウンター ▼ 目押しで確定!!





ローキックの硬直が解ける瞬間を狙って投げを入力する。完璧なら打撃で返されることはない。もちろんその場からでOKだ。

ほかからは?

では、ほかのものはどうなっているのだろうか。[立]ちPやしゃがみPなども、今まではカウンターヒットから投げを連続でつなぐことが可能だったのだが…。

結論から先に言うと、"できない"というのが正解となる。ローキックからはできるのになぜ？という気もするが、とにかくできない。カウンターヒット後は今までどおり当てた側が有利となっているので、タイミングをしっかりやれば確定になってもおかしくないのだが…。

よって、立ちP、しゃがみPカウンターヒット後は2択にいく、というのが正解になる。こんなときには相手も固まりやすいので、2択として投げにいくのは全然悪くない選択肢だ。

中段蹴りカウンター投げや、トーキックスプラッシュなどの[illegible]からの投げコンボについては[illegible]だ調べがついていない。ただ現時点でひとつだけいえるのは、もし確定のタイミングがあったとしても、シビアであることは間違いない、ということ。中段蹴りカウンターなどは、判断することすら難しいのに…。



しゃがみP、立ちPカウンター[illegible]からの投げは[illegible]

対戦に影響する
この変更点を検証する

ローカウンター以外にも、重要な点はまだまだある。それらをここで一気に紹介していこう。

戦術に大きく関わる変更点が数多くあるtb。プレイしている人は、その一部について薄々気づいている部分もあることと思う。これらの事実を知っておくかおかないかで、勝率も大きく変わってくるはず。この際それらをまとめて覚え、tbならではのスタイルを身につけてしまおう。

検証その1 ガード硬化の変更

ガード硬化とは、打撃技をガードしたときに、ガードした側が動けない時間のこと。今回一部の技において、このガード硬化時間が短くなっている。平たく言ってしまえば、一部の技に反撃が入りやすくなったということだ。

その技というのは、現時点で発覚しているものはヒザ、肩系に多い。VF3時代から投げで反撃が可能（シビアだが）だった技だが、打撃で反撃したほうがいい場合もあるので覚えておこう。ちなみに、投げによる反撃も入りやすくなっているぞ。

●反撃しやすくなった技例

技名	ガード後の返し技例
独歩頂肘（アキラ）	ジャッキー、アキラなどの立ちP
ショートショルダー（ウルフ）	ラウを除く各種肘系の技
ニーブラスト（ウルフ）	（発生11フレームまで）
ニーアタック（ジェフリー）	ラウを含む各種肘系の技
Dジョイント（サラ）	（発生12フレームの技まで）
ニーキック（サラ、ジャッキー）	


ガード後、ジャッキーやカゲ、サラなどの肘が返し技となってしまう。


今まで、打撃での反撃が一切入らなかったウルフのニーブラストも…。

検証その2 下段蹴り起きの硬化時間

VF3では、非常に反撃が入りにくかった下段蹴り起き。[illegible]を持つキャラならよ[illegible]による反撃は、ディレイ蹴り起きや、横転下段蹴りを[illegible]ときにしか入らな[illegible]。[illegible]などは、どの下段蹴り起きをガードしても一切の返し技を入れることができなかったのだが…。

tbでは、ほとんどすべての下段蹴り起きガード後に、ラウの肘撃を含む各種肘系の技を入れられるようになっている。今まで隙が少なかったディレイなしのその場下段蹴り起きにもOKだ。ガードしたら、しっかりと返し技を入れるように[illegible]。


でも、tbではラウの肘撃なども返し技になる。起き攻め重視か？


ディレイなしのその場下段蹴り起きには、返し技なしが今までの常識。

検証その3 投げ抜け後の確定消滅

この事実は、前[illegible]したとおり。サディスティックハンギングニーを抜けたあとに横投げ確定、とか、SSDを抜けたら背後投げ確定とかいうことが、総じてなくなってしまったのだ。

ただしひとつだけ例外がある。それはアキラの大纏崩捶を抜けたあと。このときには今までどおり、走りからの背後投げが確定になっているようだ。

ほとんどの投げ技を抜けたあとは、フレーム的に五分の[illegible]っていることは変わ[illegible]。ただ、角度の問[illegible]あるのは確かだ。投[illegible]側面や背後を取られ[illegible]、もちろん状況はよろし[illegible]というわけである。投[illegible]その投げ技によって[illegible]択肢を用意しておこう。


「オラーバレてんだよー！」とばかりに会心の投げ抜けをしても…


投げは入らず。投げようとすると、振り向き技で返されちゃうんです。

戦術にどう影響するのか
その他細かいこんな・あんな変更点

細かい変更点を挙げ始めればきりがないが、とりあえず今まで発覚しているものの中で、戦術に関わってきそうなものを紹介していこう。知識を重要にしておけば、それだけ見返りがある。VFとはそんなゲームなのだ。

投げ抜けチャンスの増加

投げ抜け可能になったものが増えていることは重要だ。前号でも紹介している崩撃雲身双虎掌の2段目投げ抜けもそのひとつ。投げ抜けタイミングはわりとシビアになっているため、分かっていても毎回抜けることは難しいが、とりあえず崩撃を[illegible]ったら[illegible]P+Gを入れることをクセにしておいて損はない。

もうひとつは、ジェフリーのストマッククラッシュからの投げコンボ。こちらの場合、ジェフリー側が[illegible]P+G（リフトアップスロー、コマンドが変わった）と[illegible]P+G（スパインバスターのような投げ[illegible]）の2つから選択し、くらった側はそれぞれ同じコマンドを入れれば投げ抜けが可能になっている。

リフトアップスローのほうは後ろに大きく投げる技だけに、リング際の攻防では、この投げ抜けが重要になってくることだろう。

ホーミング性能の変化

技のホーミング性能も変化している。例えば開幕にアキラが捜下崩捶、相手がエスケープキャンセルをした場合、今までなら捜下崩捶が相手を追いかけ、途中でホーミングするようになっていた。しかしtbでは、角度がずれたままになる。

エスケープに対して投げ技が完全に対応するようになったことも注意点のひとつ。韓国ステップ中など、エスケープしているにも関わらず投げられない、なんていうケースはなくなっているぞ。


あれ？違わない[illegible]コレ。こっちは[illegible]P+Gで投げ抜けしましょう。


ストマッククラ[illegible]といえば、リフトアップスローが当たり前。


非常にかわしにくかった技も、少しだけかわしやすくなっているのだ。

このつづきが読みたい人は、P44へ急げ!!

パイロン地球侵略大計画

VAMPIRE SAVIOR 2 The Lord of Vampire

ヴァンパイアセイヴァー2

セイヴァー2とハンター2の違い

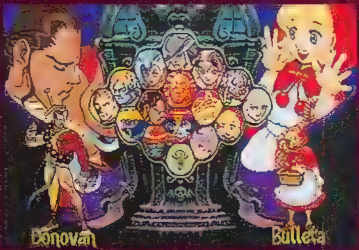
ヴァンパイア セイヴァーとヴァンパイア ハンターのバージョンアップが、ほぼ同時にゲーセンに登場することになった。もうプレイすることもできるだろうが、限定発売らしいので見かけたら即プレイだ。ここで、もう一度この2つの違いを説明しておこう。

まずは、Vセイヴァー2。Vハンターに登場していたドノヴァンとフォボス、そしてパイロンが復活することとなった。が、そのかわりに、サスカッチ、ガロン、オルバスが削除されてしまった。この3キャラを除く、計15キャラでのプレイが可能だ。

一方Vハンター2のほうはというと、Vセイヴァーのシステムで、Vハンターを遊ぶことができるというものだ。要するにセイヴァーで登場した新キャラ4人はおらず、Vハンターのときのキャラの、計14体でのプレイとなる。当然、ここでもドノヴァンやパイロンは存在する。Vハンターに、アドバンシングガードやダークフォースがついたと思ってくれればいい。

まとめて言うと、両方に3キャラが復活し、片方に新キャラ4人がいるかサスカッチ、ガロン、オルバスがいないかになる。

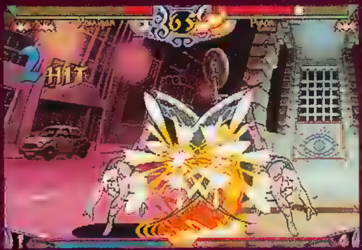
それから、オープニングとエンディングが、それぞれ新しくなっているぞ。



これはセイヴァー2のキャラセレクト画面。雪男、狼男、魚男が。

システムはどうなったか？

Vセイヴァー2とVハンター2のシステムは、全く同じである。基礎となるシステムは両方ともセイヴァーなわけだから、当然今回復活を遂げた3キャラにもダークフォースは追加されたわけだ。



EX技として復活したモリガンのアストラルビジョン。

全体的に変更されたシステムは、空中チェーンコンボがなくなったことと、Vセイヴァーのときのダークフォースが、EX必殺技になったということだ。そう、スペシャルストックゲージを1つ消費することには変わりないが、コマンド入力で発動するようになったのだ。例えば、モリガンのアストラルビジョンは小P→小P→レバー前入れ→中P→強Pというふうになる。

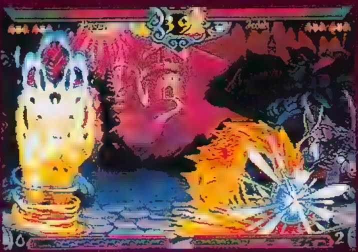
しかし、一定時間その効果は持続するものの、相手の攻撃を受けた時点で、その効果は消えてしまう。なお、サスカッチ、レイレイ等のハイパーアーマー系のダークフォースは、削除になった。

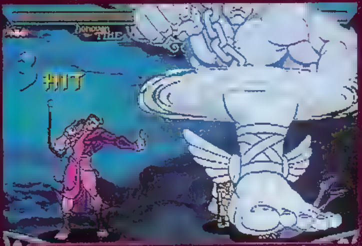
ジャンプ中K→ジャンプ大Kといった空中チェーンコンボのシステムがなくなったため、ジャンプ攻撃に対するガードキャンセルが難しくなった。1発目にかけられるという自信があれば問題ないが。

また、ジャンプばかりしている相手を空中チェーンを使って地[illegible]り落としにく[illegible]もしれない。どちらかというと、この辺りはVハンターのときのような空中戦になる可能性がある。


フォボスをかばうセシル君。彼は何者？




パイロンのシャイニングジェミニ炸裂！



ダークフォース中のプレス・オブ・デス。ダンダンと2回踏みつける。

物語はまだ終わらない

VAMPIRE HUNTER 2™

ヴァンパイアハンター2 Darkstalkers' Revenge



新たなるダークフォース

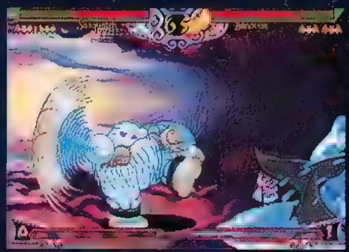
では、ダークフォースというシステムそのものはどうなったのか？ダークフォースを発動するときのやり方は、同じ強さのPとKボタンを同時に押せばいい。が、発動させるためには、スペシャルストックゲージを2つ消費するようになっている。このダークフォース効果は全キャラ共通で、

①空中チェーンコンボが可能になる
②体力ゲージの回復スピードが早い
③相手に与えるダメージはすべて赤ゲージ
④ダークフォースの効果は途中で解除できない
⑤ダークフォース中に、特殊な効果を発揮する必殺技やEX必殺技がある

などがそうだ。①は、通常ではできない空中チェーンが、ダークフォース発動中ならば使うことができるという意味だ。②では、通常状態よりも体力の回復していくのが早いわけだから、白いゲージが長いときなどに利用しよう。

そして、もっとも恐ろしいのが③だろう。くらったダメージがすべて赤ゲージというのだからたまらない。白ゲージがないわけだから当然回復はできないし、もちろんチェーンでくらったダメージも白ゲージにはならない。④も考えようによっては恐ろしい。途中で解除できないわけだから、終了時のポーズをとるまでに相手キャラを転ばせておかないと、反撃を受ける可能性が高い。そのときに時間差で、相手がダークフォースを発動していたらと思うと…ゾッとする。

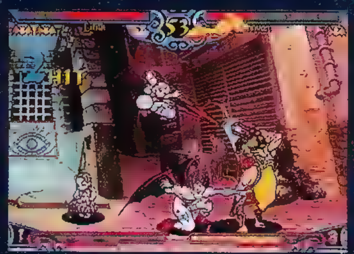
⑤は通常状態でならいつも通りの効果を発揮するが、ダークフォース中に使うと、変わった効果が得られるというものだ。例えば、サスカッチがダークフォース中にビッグアイスバーンを使用したとする。そうすると、鯨？がしっぽでほいと放り投げたあとに、ビッグブロウで殴りにいくのだ。ダークフォース中での技だから、当然ダメージは赤ゲージだ。すごいことになった。



いくどぉ～おらぁ～

キャラはどうなった？

キャラに関しては、細かい変更がなされている。全キャラではないが、追加の必殺技があったり攻撃のヒット効果が変わっている。もちろん、パイロンやフォボスもハンターのときのままで参戦するわけではない。ドノヴァンを含めたこの3キャラに関しては、次号で取り扱っていくぞ。



リリスは追従型のみEX技に。分身はなくなった。



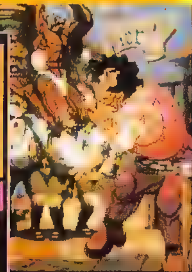
サスカッチはハイパーアーマーが削除されたのでペンギン爆弾に。



だんだん全貌が見えてきた!

STREET FIGHTER III 2nd IMPACT GIANT ATTACK

SPEED　PRIDE　CONCENTRATION　POWER




今回は、新キャラ2人のバックストーリーと、新システムについての続報を紹介していこう。

担当：善之字元帥

※画面写真や記事内容は開発中のものです。



反逆の俊英 ユリアン

ギルと共に、組織の総統候補として教育を受けた一人。頭脳、肉体共にギルに負けない能力を持ちながら、情緒適性にわずかの不安定さを指摘され、総統の座をギルに譲る。

現在は組織の副総統であり、ギルの参謀として活動。ギルも全幅の信頼を寄せている。

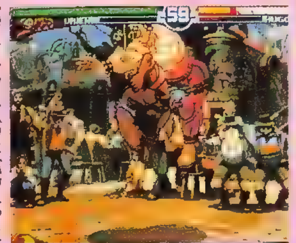
その一方で、総統の座を逃したコンプレックスが彼を悩ませる。胸の奥で青白く燃え上がる欲求…。何かのきっかけがあれば、ギルとの対決もそう遠くはないだろう。

だが、その感情も、ギルの総統としての資質を試すことに利用されていることに、ユリアンは気づかない…。

組織の副総統という肩書を持つユリアンは、前作のギルに酷似したファイトスタイルを持つ。特に、スーパーアーツの「イージスリフレクター」の特異性は必見だ。



飛び道具メタリックスフィア。意外に弾速は速い。



バイオレンスヘッドバット。この技をEX化すると…。



Sアーツのイージスリフレクター。画面をゆっくり進んでいく。



鉄血の大巨人 ヒューゴー

'64年生まれ、ドイツ出身。身長240cm、200kgを超える大巨人。20歳のときスカウトされ、米国プロレスの世界にデビュー。最強の名の下に、挑戦者たちを圧倒的なパワーで叩きのめす。プロレスの世界はもとより、アルティメット戦でも負けなし、残るはタッグ・チャンピオン。

ライバルたちの陰謀により、タッグ・パートナーを失ったヒューゴー。世界スーパータッグトーナメント開催までの3カ月間に、新しいパートナーを探し出すのだ！

マネージャーのポイズンと共に、ヒューゴーはまだ見ぬ相棒を求めて旅に出るのであった。

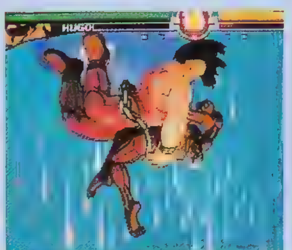
巨漢のヒューゴーは、一見してわかるように、動きの遅いパワーキャラ。スーパーアーツの威力は圧倒的だ。



ジャイアントパームボンバー。範囲の広い打撃技だ。



シュートダウンバックブリーカー。対空打撃投げだ。



Sアーツのメガトンプレス。超絶破壊力の投げ技だ。







新システム1 パーソナルアクション

今回は、次第にその内容が明らかになってきた「パーソナルアクション」の内容を簡単に紹介しよう。

現在のところわかっていることは…。

①発動は全キャラ共通のコマンドで、大パンチ・大キックの同時押し。発動回数に制限はないようだ。

②発動すると、キャラ固有の動作を行い、その効果は特定の技のパワーアップだったり、スタンゲージ回復力の強化だったりと、本当に様々。いまだに効果不明のものも多い。

③パーソナルアクションが効果を発揮するまでにかかる時間は、全体的に遅めのものが多いが、現在のバージョンでは、通常技にキャンセルをかけて使用できる。

以上が現在わかっている内容だが、一例としてアレックスのものを挙げておいたので、こちらも参照してみよう。

パーソナルアクション アレックスの場合



腕を振り回して力をためると…、



パワーボムの破壊力が向上する。2P側のダメージと比べてみよう。

新システム2 EX必殺技

従来の必殺技の、弱中強という3段階の強さに加え、さらにスーパーアーツゲージを一部消費して使用する、EX必殺技が使えるようになったことは、前回説明した。

今回明らかになった内容は、まず、EX技にしたときの各必殺技の変化。全体に共通して言えることは、EX化すると、残像がつくほど技の速度が上昇し、威力も格段に向上する点だが、その他にもヒット効果が浮かし属性になっていたり、飛び道具の軌道が変わったりと、まったく別物になっているものも多いようだ。

次に、スーパーアーツゲージの消費量。これは、どの技でも同じ量になっているようで、神龍拳など、やや長めのスーパーアーツなら、1本のゲージで約2回、必殺技のEX化が可能になっている。

次号からは、各キャラの変更点を紹介していく予定だ。

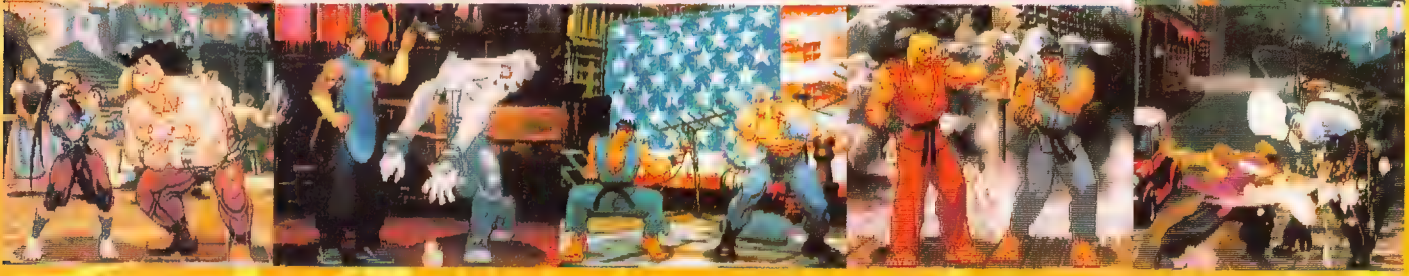
EX必殺技 リュウ波動拳



左がEX版波動拳。右のノーマル波動拳とぶつかると…、



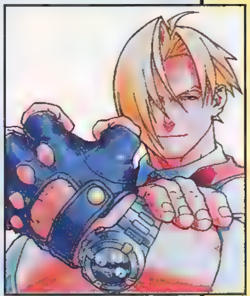
EX版が勝ち、さらにヒット後、相手がダウンする効果がある。



闘え!!僕らの学園戦士

ハイスクール

留学生たちが集う、国際色豊かな高校である。敬虔な生徒から陽気なメリケンっ子まで、必要以上に個性豊かな生徒たちが揃っているぞ。



豪腕アメリカン **ロイ**

パシフィックハイスクールの3人の中では、最もスタンダードな性能と外見を有すキャラクター。

パシフィックハイスクールを選ぶのなら、ロイを主役に据えて、相棒をボーマンかティファニーにするのがいいかもしれないね。

太陽学園

キャラクター群の中では比較的普通っぽい（?）人々が集った太陽高校。

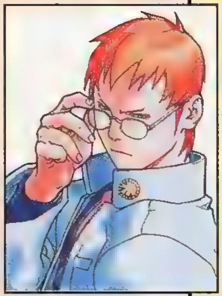
雰囲気や校名からして、多分学校自体もスタンダードな普通校じゃないかしらんと予想する次第であります。



熱血転校生 **バツ**

本ゲームのコアキャラクター的な位置付けにあると思われる、闘う爆熱学徒。

必殺技のほうも主人公ライクなクセのない、扱いやすいものが揃っており、ゲームの雰囲気を掴みたいなら、まずはこのキャラを使ってみるのがいいのではないだろうか。

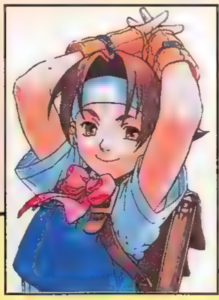


謎の風紀委員 **恭介**

白ランに身を包んだ「謎の風紀委員」恭介。「謎の～」という時点ですでに学校の風紀を乱しているのではないかという細かいコトは、この際なしにしておこうぜ。

格闘ゲームには珍しいインテレクチュアルな雰囲気がその筋の方々に受けそうな彼。

クールに立ち回る、切れ味鋭い闘いっぷりに期待だ。



嵐の女子高生 **ひなた**

太陽高校女子を代表する、元気いっぱいのハツラツ（昭和）女学生―

しかしその実態は、普通っぽい外見とはうらはらに、凄まじい破壊力を持つ数々の必殺技を有する地獄の戦闘マシーンである。

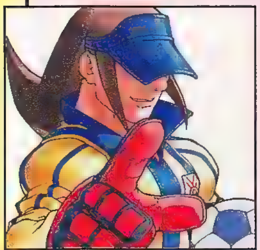
彼女の有する無限のバトルアビリティは、他校生にとっても脅威となるだろう。

五輪高校

生徒まるごと体育会系の、スポーツ至上主義高校である。

戦いに参加してくる学徒たちも、各クラブ選りすぐり（?）の一流選手たちだ。

スポーツで培った努力、根性、そして勝利への執念を持ってして、ジャス学へ殴り込みってトコロですかー。

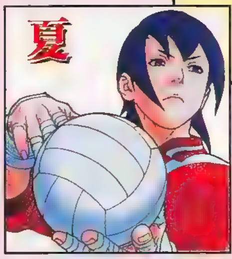


天才キーパー **ロベルト**

サッカー部を代表して出場するのは、五輪校のゴールを守護する天才キーパーのロベルト。

鉄壁にして堅牢なセービング技術と、驚異の爆発力を持つキック力が彼の武器だ。

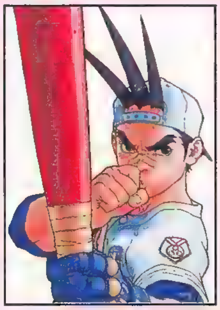
レッドカードぶっちぎりの、激しい試合が今、キックオフ。



パワフルアタッカー **夏**

あ～ウチの学校にもこんなカンジの女子バレー部の先輩がいたよなあ～（いるよな～）と誰もが親近感を感じてしまいそうな夏選手。

見た目のお約束どおり、バレーに由来した必殺技を駆使して闘う熱血アタッカーだ。



爆裂スラッガー **将馬**

携えたバットを自由自在に操り、高野連なにするものぞと暴れまくる白球少年・将馬。

五輪高校の連中は、みんな各スポーツに由来したエモノを持っているが、その中でも将馬のブツが最もデインジャラスではないでしょうか。

空中コンボから完全燃焼アタックまで、野球の魅力をたっぷりとアピールしてくれるぞ。

今回はキャラクター紹介だー

巷の話題独り占め、ご洒落てイカした噂のゲームといったら、今のところこの「私立ジャスティス学園」をおいてほかにはあるまい!と思われます。

今回のジャスティス特報は、超新着のキャラクター紹介を中心にお送りいたします。

ジャス学に集う荒くれっ魂どもをとくとご覧あれ!

闇の彼方に浮かぶのは、恐怖と戦慄の学舎、その名も「ジャスティス学園」!!正義の名を冠した巨悪を許すな！君の手で悪漢どもに天誅を下せ！



背景の看板に注目！何と中平先生のストZEROコミックのCMが！

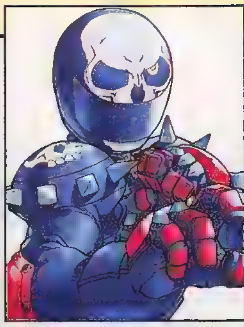
立てよヤングメン!

私立ジャスティス学園 LEGION OF HEROES TM

※画面写真や記事内容は開発中のものです。

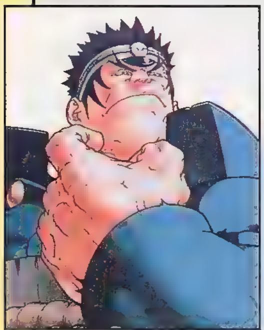
外道高校

札付きのワルどもがひしめき合う、バイオレンス満載の地獄高校である。
生徒たちのツラ構えからして、ブレイク・オン・スルー・トゥ・ジ・アザー・サイドなカンジがするが、話し合ってみればいい奴らかもしれないぞ。



功夫ライダー アキラ

イロモノ揃いの外道高校の中にあって、意外にも正統派の格闘術をつかう謎のライダー、アキラ。…外見は立派にイロモノですが。
目的、正体ともに不明のミステリアスな雰囲気を持つキャラクターだが、実は重大なヒミツが…それはまた今度。

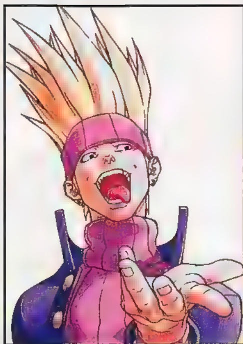


怪力番長 岩

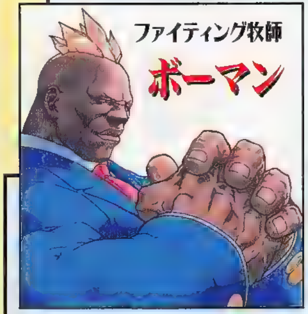
番長の称号を有しているところから察するに、ゲド高をシメる頭と考えてよさそうだ。とにかく目をひくのはその巨体とハラマキ！この際ハラマキはおいとくとして、巨体から繰り出されるギガトン級の一撃は大迫力。敵に回すと厄介だが、味方だとすこぶる心強いことだろう。

血みどろナイフ エッジ

名前通りにちょっち危険な性格のエッジ君。特に刃物を扱うときの喜悦に満ちた表情は、何だか極まっちゃってるってカンジ？
ボイスや必殺技も、かなり外道でキチゃっているものが多いので、この手のやんちゃＫｉｄｓが好きな方にお薦め。



パシフィック

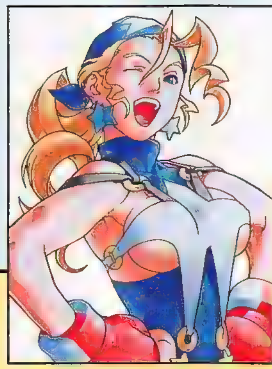


ファイティング牧師 ボーマン

そのいかつい外見からは想像がつかないほどに、礼儀正しい敬虔な信徒である。
しかし、いざ闘いとなると、剛腕にモノをいわせた、パワフルな必殺技が唸りをあげる。ツープラトン攻撃も豪快な投げ技だし、近接戦闘において彼の本領は発揮されることになるだろう。

セクシーチアリーダー ティファニー

パシフィックハイスクールの紅一点は、チアリーダーを務めるティファニー。
彼女のチアリーディング技術が闘いにどう生かされるのかは興味深いところだが、チアガールって手にグローブ着けてたっけ？と一抹の疑問も残る今日この頃である。





青い空の下、アキラのエアバーストが映える！

青春に王道なし!! 君のガッツがモノを言う!!



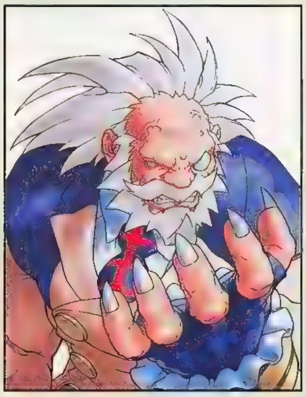
相手の攻撃にこちらの攻撃を合わせると、攻撃相殺が起こる！

ジャスティス学園

このゲームの中心核となる謎の学園である。無差別高校生誘拐事件に深く関わっているらしく、警察すら手を出せない強大な権力に支えられた、まさに世紀末の魔窟である！

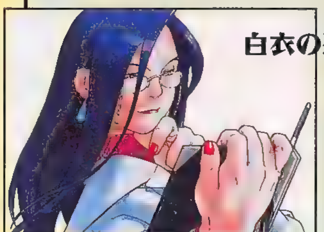
猛獣学長 雷蔵

あからさまに怪しいジャスティス学園学長。最初のキャラセレ画面にいないところを見ると、彼がラスボスなのか!?
かような人物を教育の現場に放し飼いにしておいていいのだろうか！と義憤を感じた君は、ゲームの発売と同時にゲーセンへ走れ！



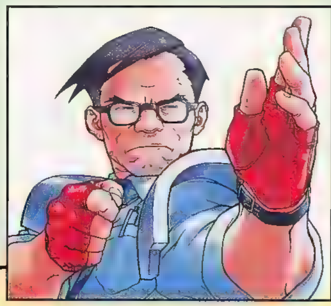
白衣の悪魔 響子

ついにカプコン格闘にも眼鏡美人が登場して、早くもその筋の方面では話題沸騰！（希望）
ジャスティス学園の保健医である響子先生は、一見頼れるお姉さまな雰囲気。しかし、「白衣の悪魔」の通り名は伊達ではあるまい。仮病なんか使った日にゃー、地獄の制裁が待ち受けていることだろう。



機動教師 英雄

外見は冴えない中年教師だが、技のキレは一級品！動きや必殺技は異様に格好よいぞ。
肩のプロテクターに何かヒミツがありそうだとにらんでいる読者も多いと思うが、多分気の回しすぎだろう。



発売は11月！

着々と発売が近づいてきた「私立ジャスティス学園」！発売は来月中になりそうとのことだが、来号のゲーメストでは、さらに突っ込んだゲームシステム解析、キャラ紹介に加えて、ジャスティス学園を盛り上げるバラエティページを展開していく予定だ。お楽しみに！

侍魂 SAMURAI SPIRITS

ショーはどうだった?

これはショー直前情報だ。こうやってどんどんとゲームができていくのを見ているのは、「夕御飯まだぁー」の感覚だね。となるとショーはつまみ食い?

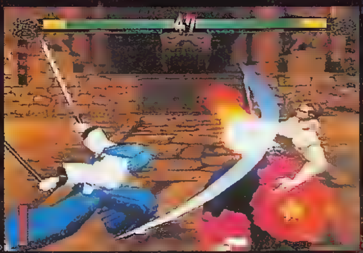
担当：サムスピ教信者珈琲ふりーく



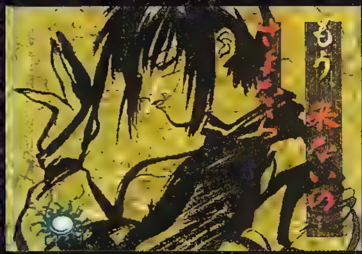
覇王丸の勝利画面。酒攻撃健在か?



覇王丸の弧月斬。エフェクトがすごい。



右京の秘剣ささめゆき。弧月斬もそうだけど、エフェクトが派手めでいい感じだね。



色の勝利画面。この体に感じる熱いものは…何…。



新キャラ色の必殺技「散華」。アクロバティックな動きが期待できそう。



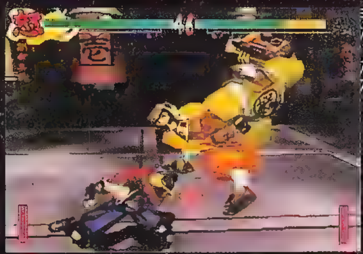
新キャラ柳生磐馬の必殺技「裏柳生流 腕打遠心投」。遠心とは円心に通ず?



幻十郎の桜華[illegible]び道具の相性やいかに



ガルフォードのライトニングスラッシュ。羅刹ガルといえば素手だったが…。



半蔵の空蝉地斬。地面からでてくるときが気になるところ。



ナコルルのアンヌムツベ。ボリゴンアンヌ——



蒼月の月光。これがアレですか。何となく身構えてしまったりして。



リムルルのカムイシトウキ。難しい技だが、今回の性能は?



極限空間





ハイパーネオジオ64のサムライスピリッツは積極的に新しいシステムを採用している。前回紹介した走り込みとスタミナゲージ以外にも、こんなシステムがあったのだ。

サムライドライブシステム(S・D・S)

今回のサムスピで、最大の注目システムになりそうなのが、このサムライドライブシステム(S・D・S)だ。

資料では「攻撃側が一方的に攻め続け、ダメージ側は何もできなかった従来のコンビネーション攻撃において、連続ダメージを受けている最中でも防御や反撃動作を可能にした新しいコンビネーション攻撃システム。レバーとボタンとの組み合わせで攻防ともに常に変化が起きる、緊迫した駆け引きが展開される。攻撃側のS・D・S攻撃のヒット数は、○連斬という形で画面上に表示される。」とある。

実際に遊んでいないので何とも言えないが、要は喰らいキャンセルができるということだ。前作においても怒り爆発によってそれは可能ではあったが、1試合に1回という限定付きで、しかもその後は武器飛ばし必殺技が使えなくなるというペナルティーがあった。しかしS・D・Sはそのようなシステムではない。

おそらく、通常の攻撃より強力なS・D・S攻撃と呼ばれる、リアルバウトのコンビネーションアタックのようなコンビネーションと、その攻撃のみ喰らいキャンセルできる防御操作、という対応関係がS・D・Sであろう。

ただしこれは筆者の想像でしかないのであしからず。

怒りゲージは…

おなじみの怒りシステムにも大きな変更が加えられている。

怒りゲージは、相手の攻撃を受けたり、相手に攻撃を防御されたりすることで徐々に増加し、怒りゲージが満タンか、体力ゲージが赤点滅状態になると怒り状態になる。そして怒り状態になると、以下のようなメリットがある。

・攻撃力がアップする。
・必殺技の性能が変わる。
(特定の必殺技に限る)
・秘奥義が使用可能になる。
(特定のキャラクターに限る)

という変化が表れる。

・怒り爆発ができるようになる。

ちなみに資料では武器飛ばし必殺技や素手に関しては触れられていない。

怒り状態は一定時間の経過、または秘奥義のヒットや、後述する防御キャンセル動作の使用により解除される。

防御キャンセル動作とは、怒りゲージが半分以上溜まった状態で行える防御動作だ。防御キャンセル動作は以下の通り2種類存在する。

●防御キャンセル攻撃

防御中に必殺技を入力することで、防御動作(すなわちガード硬直)をキャンセルして必殺技を発動する。

●防御キャンセル受け流し

防御中に←A+Bを入力することで、相手と体勢を入れ替えることができる。

怒り爆発

怒り状態中にABCボタンを同時押しすることによって怒り爆発状態となり、連ね斬りと一閃が使えるようになる。連ね斬りと一閃については今さら言うまでもないかもしれないが、一応確認しておこう。

連ね斬りは連続で相手に攻撃を加える技で、プレイヤーの工夫によって様々な連続攻撃を行える。一閃は単発で大ダメージの攻撃を出すことができるが、1度しか使えない。

怒り爆発を行うと怒りゲージそのものが消滅してしまうため、1試合に1度しか使えないという点と、残りの体力が少ないほど、怒り爆発の持続時間が長くなる点は引き継がれたようだ。



怒り状態の時に

怒り爆発をすることができる。

連ね斬りや、

一閃が使えるぞ。

3Dな起きあがり

ゲームが3Dになったことにより、それに対応した移動起き上がりと起きあがり攻撃ができるようになった。

●起きあがりの種類
・その場起きあがり
レバーニュートラル
・前転起きあがり
レバー➡
・後転起きあがり
レバー⬅
・奥横転起きあがり
レバー⬈ or ⬆ or ⬉
・手前横転起きあがり
レバー⬋ or ⬇ or ⬊

●起きあがり攻撃の種類
・起きあがり攻撃の種類
ダウン or 起きあがり中にAボタン
・起きあがり下段攻撃
ダウン or 起きあがり中にBボタン

鍔迫り合いと一閃の極み

攻撃判定を持った武器と武器が接触したときに発生する鍔迫り合いは健在だ。制限時間内でのボタン連打の差で勝敗が決定するぞ。


サムスピといえば鍔迫り合い。ということは、素手がありそうだが…。

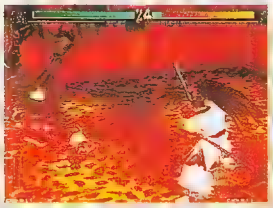
鍔迫り合い関係では、新しいイベントとして「一閃の極み」が導入された。
お互いの体力ゲージが一定以下になっている状態で、鍔迫り合いになったときか、最終ラウンドで引き分けになったときに、一閃の極みモードに入る。一閃の極みでは、黒子の合図にあわせて両者が素早くボタンを押し、合図からボタンを押すまでの時間が短いほうがそのラウンドの勝者となる。
黒子の合図より早くボタンを押してしまうと「フライング判定」となり、もう一度やり直しになる。2回フライングをするとその時点で負けだ。

初心者モード

今作では、レベル選択を進化させた初心者モードが存在する。初心者モードで最も注目すべきは、登場や勝利などの演出が専用のものに変わる点だ。これにより初心者モードの価値は格段に高まったといえよう。
初心者モードを選択すると、オート防御及びオート怒り爆発が可能になる。オート防御はプレイヤーキャラが立ち状態の時は、相手の上・中段攻撃を、しゃがみ状態の時は下段攻撃を自動的に防御する。ただしデメリットとして相手の通常攻撃でも体力を削られてしまうが、それでもガードボタン初心者にはありがたい機能であろう。
オート怒り爆発は一本取られた後のラウンド中に自分の体力ゲージが赤点滅になった時点で、自動的に怒り爆発が発動するというもの。怒り爆発せずに負けてしまうほどもったいないことはない。戦いに夢中になりすぎて、怒り爆発をついつい忘れてしまいがちな人にも安心な機能だ。
初心者モードは対戦において、初心者モードプレイヤーがノーマルモードプレイヤーに勝つと、次の対戦からノーマルモードに戻る。また、相手が初心者モードの場合は2勝すると、3戦目からはノーマルモードに戻る。
おぼろげながら、サムスピの方向性が見えてきたのではないだろうか。次回あたりからはプレイ感覚などもお伝えできると思う。


前回紹介したフィールド移行を写真で見てみよう。ここで半蔵がダメージを受け、


それにより床が破壊され両者は落下し、


別のフィールドへ移行する。

ナコルルとリムルルがラジオのレギュラーに!?

SNKオフィシャルラジオ番組「ねおちゅぴ」放送開始

ナコルル役の生駒治美さんと、リムルル役の神谷けいこさんがパーソナリティーを務めるラジオ番組の放送が決定したぞ！タイトルは「ねおちゅぴ」。番組の内容は、「SNKオリジナリティのある番組」をキャッチフレーズに、大阪出身のパーソナリティ2人が繰り広げる味わいトーク中心に、「生駒・神谷の自然（大ボケ）トークで盛り上がろう」「SNKオフィシャルショートドラマ」「ゲーセンで遊ぼう」など、スタジオ内外を問わず何でもありありの中身で展開。ゲストも大量出演交渉中とのこと。
気になる放送時間は、ラジオ大阪が10月10日から毎週金曜日24時30分から25時、ラジオ日本が10月11日から毎週土曜日24時2分から24時30分、東海ラジオが10月13日から毎週月曜日23時30分から24時までの30分放送される。SNKオフィシャルラジオとして期待されるところだ。楽しみだね！



リムルル役の神谷けいこさん（右写真）とナコルル役の生駒治美さん（左写真）。

THE KING OF FIGHTERS'97

"END OF THE ROAD"



RYO KUSANAGI + IORI YAGAMI　　1997 0909 SHIN-ICHI

VS CPU【第二部】

虫ケラなりにガンバろう

やればやるほど諸行無常の想いを感じるのはボクだけ？（疲労ぎみ）

担当：ギリギリのはまー

CPU攻略2回目は、対CPUキャラクターの視点で、中ボスまでの攻略を見ていきたいと思う。

対キャラ別ワンポイント

●**紅丸**

離れた間合いでしゃがみガードしていると走ってくるので、ここに出の早い技を合わせる。きちんとコレに反応できればガードされることはまずない。



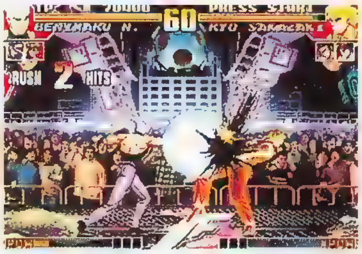
しゃがみ小Pやしゃがみ大Pから連続技を入れよう。

●**大門**

しゃがみ大Kをかなりよくくらってくれる。起き上がりにやや遅めに重ねると、これまたよく当たる。

●**龍虎チーム**

特にこれといったポイントではないのだが、このチームの人間は紅丸の小雷靭拳をまったくといっていいほどガードしない。ナゾ。



ま、紅丸使って龍虎チームに当たったらラッキー、な程度。

●**アテナ**

はっきり言ってサイコソルジャーチームはかなり強い。心してかかること。

アテナ戦はとりあえず下がって画面端を背負うのが基本。そのうち①小フェニックスアロー②大フェニックスアローのいずれかがくるので、がんばって反応して返し技を入れていく。テレポート→コマンド投げも、テレポートそのものを打撃で潰していきたいところだ。

●**ケンスウ**

アテナと同じく画面端で待つ。龍連牙（地）が来たら、投げ間合いの広いコマンド投げを持つキャラは3発ガード後に投げ、3発目がしゃがんでいれば当たらないキャラはスカして着地を反撃。

また、中距離で超球弾を撃った後にダッシュ前転→投げを狙ってくることがあるので、前転の隙に反撃しよう。



反応して通常投げが確実。

●**ちづる**

まともにやると、かなりうざったいちづる。やはり、こいつも画面端で迎え討つ。

1つ注意点としては、必ず立ちガードで待つこと。そうすると、かなりの確率で頂門の一針を誘える。これをガードしたら、出の早い大攻撃を出そう。ちづるの本体が攻撃してきた場合は返し技になる。



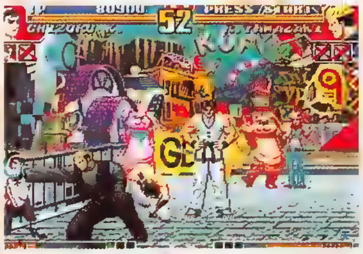
これが頂門の一針。分身をとばしてきた時はハズレ。

●**舞**

普通にやっても何とかなるが、画面端で龍炎舞を待って返し技を入れることも可能。

●**山崎**

かなりの強敵。とりあえずしゃがみガードで待つ。そのうち①ダッシュしゃがみ小P→ダッシュコマンド投げ②蛇使い下段→中段→上段が来るので、①はしゃがみ小Pガード後に出の早い技、②は上蛇を空振りしている最中に近づいて連続技を狙う。



しゃがみ小P・ダッシュパチキの間には、技を出すのも難しい。連打命！

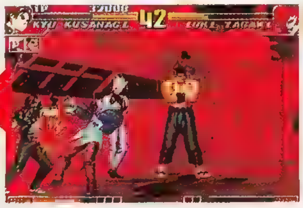
もし相手を転ばせることができたら、起き上がりに跳び込んでみよう。山崎がサドマゾで返そうとしてくることがあるが、よほど打点が高くない限り地上でガードできる。その後にしゃがみ大Kなどで、また転ばせよう。

暴走庵

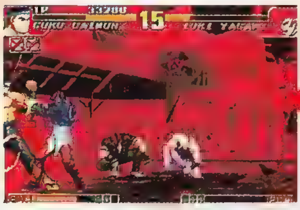
6チーム勝ち抜き後、突然オロチの血が暴走した庵に乱入される。攻撃力・スピードともにハンパではないが、3人がかりになるので、けっこう何とかなる。

かなり確実なのは、前号で紹介した「しゃがみ大Pの強いキャラ」で待つパターン。近づいてきたらおもむろにしゃがみ大Pを出すだけだ。多少はくらうかもしれないが、かなり体力は奪える。

そのほかのキャラでは、下手に動くと鬼焼きや八稚女をくらう可能性大なので、いっそのこと画面端でジーッと待ってみよう。何を思ったか、突然目の前で大の鬼焼きを空振りしたりするので、ここに連続技を入れれば、3人がかりなのでまず勝てるはず。



暴走庵のジャンプは低いので、アバウトなタイミングでも対空になる。



反応できたら、ジャンプ大K→闇払いにも反撃していこう。

暴走レオナ

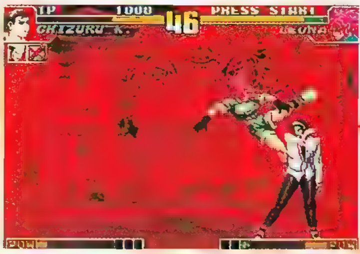
チームメイトに庵がいるなどの特殊な条件を満たしていると、庵ではなくレオナの血が暴走する。

レオナは庵よりは楽だろう。普通にやっても勝てるとは思うが、より確実にいくのであれば画面端でバックジャンプ空中ガードをしていよう。そのうち暴走レオナがジャンプ大Pで跳び込んで来るので、大攻撃をガードした後着地を投げる。なお、チームに庵がい



ジャンプ大Pを空中ガード後、

一口情報：ネオジオCD版「K.O.F.'97」は10月30日発売。CD版の追加の機能として、「デモカット機能」「デモセレクト機能」「アートギャラリーモード」が付くらしい。「デモカット」はデモをカットしてローディングを短縮、「デモセレクト」は、一度クリアしたエンディングやデモを自由に観賞できるもの。



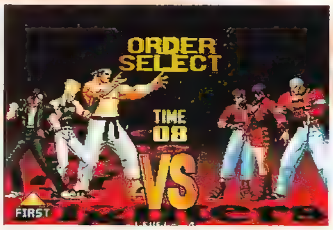
着地に合わせて投げ。別に空中で一撃くらわせてもいい。

るはずなので、前号の「ジャンプ攻撃→近距離立ち小K→小・葵花」のパターンを使えばさらに楽になる。

オロチチーム

「K.O.F.の新チームにしてはなんかイマイチ存在感がない」とウワサされていた(かどうかは知らないが)ニューフェイスチームが、実はこんなカラクリだったとは…。その本性とも言える全貌をあらわした彼らは、表向きのニューフェイスチームとはかけ離れた技を使ってくるぞ。

ちなみに、彼らはチーム順を変えてくることはない。どんな相手であろうと、「炎」のクリス・「雷」のシェルミー・「地」の社の順に迎え討ってくる。



オロチ版日本代表チームって感じだ。

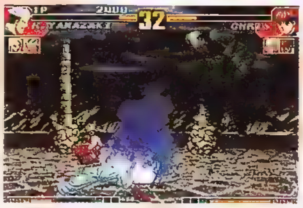
●クリス

対空が弱いので跳び込みをメインにして闘う。ただし、CPUクリスは反応して緊急回避(前)を多用するので、なかなか捉えることができない。リーチの長いしゃがみ大Kを持っているキャラは、ある程度回避されることを見越して終わり際に裏から転ばせ、起き上がりに跳び込もう。

ジャンプ攻撃を当てた後は、近距離立ち小Kが下段判定のキャラは、そこから連続技。そうでないキャラは、なるべく間合いが離れつつも硬直の大きい連携(飛び道具など)を仕掛けてみよう。うまくガードさせることができればクリスは反応して「ほのお~!」を出してくるので、すかさず大ジャンプからの連続技を叩き込むべし。



山崎なら下蛇を当てると、



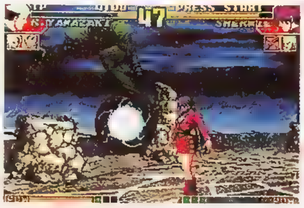
かなりの確率で「ほのお~!!」がくる。跳び込め。

●シェルミー

こいつに対しても基本は跳び込み。「ふっ(簡易ボルテッククランチャー)」の隙にジャンプ攻撃からの連続技を狙っていく。

普段はただフラフラ動いているだけなので、バック大ジャンプC+Dなどで「ふっ」を誘ってみる。うまく撃ってきてくれたら、少し様子を見よう。大体「遠く・目の前→遠く」の順に出してくることが多いので、2回目に目の前だった時に大ジャンプで一気に跳び込んでいくのが狙い目。もし「遠く→遠く」ときた場合は、とりあえずまたバックジャンプで間合いを離し、目の前に撃つまで待つ。

ちなみに、この「ふっ」モード以外の時に跳び込むと、超反応の「あんこくらいこうけん!」で落とされる確率が非常に高い。特にクリスがストックを使わなかった場合は2つ以上溜まっていることが多いので、むやみなジャンプは厳禁だ。



焦って2回目に跳ぶと、目の前の弾で良くても相打ちにされてしまう。

●社

社に対しても跳び込みは有効。しかし、こいつはただ単にガードが堅いだけなので、なかなかダメージを与えられない。そのくせ、こちらが少しでもミスすると「調子こいてんじゃねーぞコラァ」となってしまうので、非常にブルーな気分になる。

近距離立ち小Kパターンが使えるキャラには絶好のカモなのだが、できないキャラクターは画面端でバックジャンプ大攻撃を繰り返し、勝手に突っ込んできてくらうのを待とう。自分から手を出しても被害が大きくなるだけだ。



逃げ重視。削りが強力なキャラは跳び込みから削り倒そう。

重要なのは基本能力!?

'97のCPU戦は、対戦風にやっていれば何となく勝てることが多いが、いざパターンにしようとするとなかなか骨が折れる。腕に自信のある人は、そのキャラを生かすよう暴れたほうが結果的に楽に進めるかもしれないということを付け加えておこう。

次号では、ついにラスボス公開&攻略となる。しばし待ってくれ!

一口情報:ネオジオCD版の追加機能「アートギャラリーモード」では、オリジナルスタッフ描き下ろしイラストなどを50点以上見ることができるとのこと。現時点では、未発表ものばかりを収録する予定。



オロチチーム出現方法

CPU戦のサブボスとして登場する七枷率いるオロチチーム。この出現方法のコマンド公開がOKとなった。そのコマンドは、まず「ヤミノナカオロチノチニメザメルレオナ」を出現させた後（キャラ選択画面で、スタートボタンを押しながら⬆⬇⬆⬇⬆⬇+BD）、

**キャラクター選択画面で
スタートボタンを押しながら⬆⬅⬇➡⬆⬇+BC**



ひたすら投げキャラ

オロチチーム

乾いた大地の社

担当：MVP

属性：「地」を司る。オロチ八傑衆・四天王の一人。

プロフィール

自分の理屈で人を殺すタイプだが、それはオロチ一族としての意志とも言える。旅好きの青年で世界中を旅しているが、その真の目的は「魂の封印」を解かれた残りの四天王と会うためである。

ニューフェイスチームの七枷と違い、オロチチームの七枷は投げ技がメイン。この投げ技をいかに決めていくかが問題だ。跳び込みと地上技を駆使してきっかけを作りたい。

必殺技を見ると…

必殺技はすべて投げ技。移動投げとコマンド投げがそれぞれ2種類。超必殺技は投げが2種類と唯一の打撃系必殺技で構成されている。

●むせぶだいち、にらぐだいち

どちらを使ってもいい。というか使い分けをする理由がないようだ。ダメージ、投げ間合い、ともに違いがないようなのである。簡略コマンドでそれぞれ➡↘⬇、↘➡で出るのを考えると、「むせぶだいち」を入力していくとより投げる確率が高い。コマンド投げだからもちろん通常技から連続技になるぞ。



やはり主力はコマンド投げ。大Kからの連携がメインだ。

●おどるだいち

走って接近して投げる移動投げ。あまり遠くから出していってもつぶされたりジャンプで逃げられてしまうので、自分の通常技が届くか届かないかくらいの位置から出していくのがいいだろう。

例を挙げると、立ち小Kで相手を押さえ込んですぐに出すとか、地上ふっとばしをスカして空キャンセルで出していくと決めやすいと思うぞ。

●くじくだいち

ボーンと小ジャンプをして相手の頭をつかむ技。これも投げ扱いである。しかし、たいていの打撃に対し打ち勝つことができ、ジャンプ以外でまず逃げられることはない。小で使うのがほとんどで、その間合いの広さは絶品だ。密着から出してもいいし、やや離れたところからでもいい。どんどん頭をつかんでいこう。

さて、「くじくだいち」はその後の追い打ちが重要。「くじくだいち」単体では、ダメージはないからだ。

追い打ちで確定しているのは小P連打など。しかし、そんな追い打ちをするために、この技を決める人はいないだろう。

そこで使いたいのが、しゃがみ大・むせぶORにらぐだいち、である。これは体力3分の1ぐらい奪うのでかなり有効だ。もちろん超必殺技にしてもOK。

ここで問題となるのが、全キャラにこの連続技は確定しないということ。全体の3分の2ぐらいのキャラにのみ可能なのである。

で、入らないキャラは?というと、京、真吾、テリー、ちづる、ビリー、チャン、アテナ、クリス、七枷となっている。大体1チーム一人ずつ存在するわけだ。

じゃ、こいつらにはどうしたら…と思うわけだが、これには結構いい対処法がある。

それは少し歩いて立ち大K↓コマンド投げ、とやるのだ。そうすれば、相手の硬直が途切れた瞬間に立ち大K↓コマンド投げになる。

ここで、立ち大Kが曲者で、なんとしゃがみガード不可なのだ。たいていの人はそれを知らずにくらってしまうはずである。



この後に確定するか否かがそのまま相性につながるのか?

●超必殺技

お得情報としては、MAX超必で「あんこくじごくごくらくおとし」を決めた後、すぐに「ほえるだいち」を入力。そのままボタンを押しっ放しで溜めガード不能状態を自動で放出すると…相手の起き上がりにうまく重なるのだ。両方決めるとなんとKO!!一度は決めたいね。



強力連携!!一度は決めたいね。

ローキックの狼

近距離立ち大Kは悪魔のローキックだ。しゃがみガード不能なので、ヒット確率が高い。これを利用したのが、跳び込み↓立ち大K↓むせぶだいち。

投げが決まる状況だったら通常投げが決まり、投げが決まらないのなら中段からスタートする。大Kの時にレバーを前に入れて通常投げになるようにしておくわけだ。特に対EXTRA戦で猛威をふるうだろう。

技　名	操　作　方　法
БАКУ（ばく）	投げ間合いで⬅or➡+C
БЭКИ（べき）	投げ間合いで⬅or➡+D
БУ（ぶ）	➡+B
МУСЭБУ　ДАИЧИ（むせぶだいち）	（投げ間合いで）➡↘⬇↙⬅➡+AorC
НИРАГУ　ДАИЧИ（にらぐだいち）	（投げ間合いで）⬅↙⬇↘➡+AorC
ОДОРУ　ДАИЧИ（おどるだいち）	⬅↙⬇↘➡+BorC
КУЖИКУ　ДАИЧИ（くじくだいち）	⬇↙⬅+AorC
АРАБУРУ　ДАИЧИ（あらぶるだいち）☆	（投げ間合いで）⬅↙⬇↘➡⬅↙⬇↘➡+AorC
ХОЭРУ　ДАИЧИ（ほえるだいち）	⬇↘➡⬇↘➡+AorC
АНКНКУ　ЖИГОКУ　ГОКУРАКУ　ОТОШИ（あんこくじごくごくらくおとし）☆	（投げ間合いで）➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅+AorC

（☆：超必殺技）

一口情報：オロチチームは、いわば「裏主人公チーム」と呼べる存在である。京＝クリス、紅丸＝シェルミー、大門＝七枷と対応しているようだ。しかし、こういうジャンルの定番で、初登場時には、裏のキャラのほうがスペックが高い?

オロチチーム

クリス



属性：「炎」を司る。オロチ八傑衆・四天王の一人。

プロフィール

やさしい笑顔の似合う少年で、普段はその風貌からおとなしい性格を装っているが、彼の持つ殺意は、社やシェルミーよりも強く、笑顔で人を殺せるタイプ。

草薙とは違うんですよ

まずは軽く必殺技の解説から。

●かがみをほふるほのお（以下「へやっ」）

放物線を描くジャンプ技で、ガード・ヒットに関わらず、相手に当てた後はほぼ五分になる。キャンセルで出せば潰されにくく、攻めの中心になる技だ。

●つきをつむほのお

鬼焼きのハデハデバージョンだが、無敵時間がないに等しいので使いづらい。大を削り殺しに使う程度。


→↓↘コマンド＋小Pなのにこの弱さ（笑）。連続技にも使いづらい。

●ししをかむほのお（以下コマンド投げ）

一打目にガード弾き効果のある、いわゆる投げ系打撃技。一打目はガード不能ではないので、防御されると削りダメージしか入らないが、後は問題なくヒットする。これで浮かせてからの追い打ちが、狙い目であり重要なダメージ源。

●たいようをいるほのお（以下炎）

前進しつつ3ヒットする爆炎を放つ。純粋な飛び道具とは少し違い、前動作が大きく使いづらいが、ヒットすれば大きな見返りが期待できる。

●だいちをはらうごうか

いたって普通の突進技。出が遅く、ガードされると隙が大きい。が、削り量はなかなかのモノ。

●あんこくおろちなぎ

京のものと同じものと思ってもらって構わない。ただし、無敵は上半身のみ。ちなみに、「だいちをはらうごうか」よりも威力が高い。

固めが基本

中ボスだけあって強いのは確かなのだが、いざ自分で闘うとなると意外と扱いづらい。普通のクリス（?）をやっていない人は、まずクセのある通常技に慣れよう。

さて、オロチクリスで常に狙っていきたいのは、やはりコマンド投げからの追い打ち。ただし、打撃扱いなので出るのが遅く、相手の技を吸うようにして決めることは難しい。そのため、相手をガードがちにさせるラッシュの組立や連続技での使用を考えなくてはならないのだが、ここが扱いづらい原因となっている。

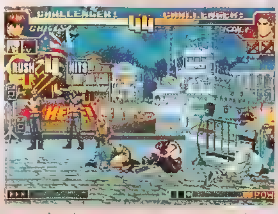
固めとして使っていくのは、しゃがみ小P→「むようのおの(→＋小P)」→小「へやっ」の連携。無敵系の技以外ではまず割り込めず、すべてガードさせれば五分（厳密にはこっちがほんの少し有利）の状態になる。相手がそのままガードしているようなら、→＋小P・「へやっ」で端まで押していき、抵抗するようであれば緊急回避や攻撃避けでスカしつつコマンド投げを狙う。


とりあえず、対空＆困った時用のしゃがみ大Pは覚えておこう。


→＋小Pにキャンセルをかければ、


相手は跳ぶことすらできない。

画面端まで来たら、今度は「へやっ」の後に間合いが離れなくなるので、さらにチャンスが広がる。「へやっ」後の対応は次の通り。


しゃがみ小Kからでも、シビアだがつながる。コマンド投げ後は当然追い打ち。

①しゃがんでくらった時

しゃがみ小P・→＋小P→コマンド投げが連続技になる。

②立ってくらった時

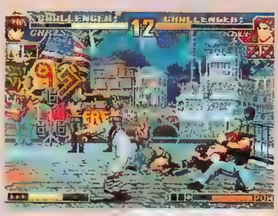
連続技は狙えないが、ダイレクトにコマンド投げを狙ってみよう。

③ガードされた時

しゃがみ小K→しゃがみ小P→→＋小Pを狙ってみる。相手が投げ返しなどに失敗すればコマンド投げまでつなげられる。ガードされたら再び「へやっ」。なお、画面端で「へやっ」をガードされると、純粋なコマンド投げを持つキャラには、ほぼ確実に投げられてしまう。そういう時には次に説明する炎も混ぜていこう。

実は一発技　たまには撃ってみる??

炎は出るまでが遅く、キャンセルで出してもジャンプで飛び越されてしまう。しかし、「へやっ」がジャンプ封じになっているため、読み次第で活用していくことは可能だ。


コマンドが「つきをつむほのお」に化けやすいが、→＋小Pから出せれば心強い。

うまく炎を出すことが出来たら、その後はこちらがかなり有利になる。もし相手が何かしようとしてくれたら、→＋小Pで追撃。かなり離れていても意外と届く。超必殺技が使えるのであれば、キャンセルして「あんこくおろちなぎ」を決めよう。

連続技のまとめ

●ジャンプ大P・しゃがみ小P→→＋小P→コマンド投げ→ぶっとばし

条件によらず決まる。最後のぶっとばしは、二つの超必殺技どちらにも変更可。

●炎（3ヒット）・→＋小P→あんこくおろちなぎ

間合いがベストなら→＋小P後にコマンド投げが入り、ゲージ9割のダメージ。

技　名	操　作　方　法
УИ　НО　БАЦУ（ちのばつ）	投げ間合いで←or→＋C
ТЭН　НО　ЦУМИ（てんのつみ）	投げ間合いで←or→＋D
МУЕ　НО　ОНО（むようのおの）	→＋A
КАГАМИ　О　ХОФУРУ　ХОНО（かがみをほふるほのお）	↓↙←＋AorC
ЦУКИ　О　ЦУМУ　ХОНО（つきをつむほのお）	→↓↘＋AorC
ШИШИ　О　КАМУ　ХОНО（ししをかむほのお）	（投げ間合いで）←↙↓↘→＋AorC
ТАИЕ　О　ИРУ　ХОНО（たいようをいるほのお）	↓↘→＋AorC
ДАИАИ　О　ХАРАУ　ГОУКА（だいちをはらうごうか）☆	↓↘→↓↘→＋AorC
АНКНКУ　ОРОУИ　НАГИ（あんこくおろちなぎ）☆	↓↙←↙↓↘→＋AorC

（☆：超必殺技）

一口情報：オロチチームそれぞれの登場ゼリフは、クリス：「出ておいで、ぼくの炎」、シェルミー：「降りてきなさい」、社：「目覚めろ、大地よ」というもの。



私のキス、しびれるわよ

オロチチーム

属性：「雷」を司る。オロチ八傑衆・四天王の一人
プロフィール
一見、何を考えているかわからないつかみどころのない性格で、明るく屈託のない笑いを見せたかと思うと、一変して妖しげな雰囲気を見せたりする。表情は前髪に隠されているが、見えない瞳の奥には強い殺気を持っている。ファッションデザイナーという職業を持ち、人々に溶け込んでいる彼女は、人間社会をおろかと考えるオロチ一族でありながら、その生活を楽しんでいるのかもしれない。

担当：オロチチームシェルミーwith

投げ技中心で近距離戦メインのノーマルシェルミーとはうって変わって、このオロチチームシェルミーは相手を遠くから牽制し、隙を見ては接近して連続技をたたき込みまた離れる、という相手にとって非常にいやらしい闘い方ができてしまうキャラクターだ。強制はしないが、あまり使わないほうがいいかも…

「あんこくらいこうけーん！」

ズババババー

ぐはぁうぅっ

「誰が使わない方がいいですって。」

あへぇっ、いやそのぉ…

「もうあなたには任せておけないわ。私が直々に説明するするからあなたは引っ込んでなさい」

焦っちゃダ・メ・よ

じゃ始めるわよ。まず私の必殺技の説明を。いいわね。

●**むげつのらいうん**

Aで近距離、BからDになるにしたがって遠距離に雷の玉を出現させる技よ。この雷の玉は相手に当たると消えてしまうけど、そうでなければかなり長い時間滞在しているわ。相手の動きを封じるのに使えるわね、いい気味だわ。

欠点としては技の発生までに若干時間がかかることかしら。

●**やたなぎのむち**

射程距離が限定されている2発連続で撃つ飛び道具よ。

強弱の違いは射程距離の長さ。打点が高いせいか適当に出しても結構よく当たるのよ、無様ね。ただ、背の低い相手にしゃがまれると当たらないわ、多用は禁物よ。

●**しゃじつのおどり**

ノーマルの私のアクセルスピンキックに似ている技ね。

それと違うのは無敵時間がないこと、移動中に攻撃判定が有り、着地したらそこで技が終わる、ってところかしら。

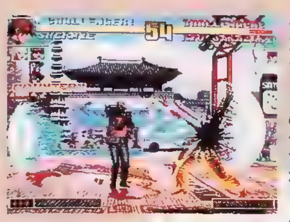
ガードさせることができればあまり隙が無いわ。削りに使っていくといいわね。

●**らいじんのつえ**

この技は言葉で説明すると分かりにくいわね、とにかく使ってみるといいわ。

この技のいいところはしゃがみガードできないことと、隙が少ないところ。ジャンプの昇りに使うなりして低い打点で当てることができれば、こちらが先に動くことができるわ。

ジャンプの起動が変わるのもポイントの一つね。バックジャンプから奇襲に使ったり、相手の対空技をすからせて攻撃、といったことも一応できるわよ。



こんなに上手くいくことはそうそうないわね。

●**あんこくらいこうけん**

日本チームの紅丸の雷光拳と似た技、って言いたいんでしょ。そうね、その方がわかりやすいわね。けど、彼のそれと違って強弱ボタンによる方向の使い分けはできないわ。

無敵時間も光った一瞬しかないから、相手の連携に対しての割り込みや、起き上がりに使っても潰されることがあるから過信しないことね。

●**しゅくめい・げんえい・しんし**

これも一度使ってもらったほうが分かりやすいわね。

この技は強で出した時のみ出始めに無敵時間があるの、無敵時間を使って飛び道具をなどを抜けることができるわ。

でも結局攻撃判定の出が遅いのでヒットさせることは難しいわね。

やるからには本気でいくわよ

基本の攻め方からいくわよ。

まず相手との間合いを離すこと。そしてすぐに「むげつのらいうん」を使うの。ボタンは相手の手前にセットできるように使い分けることができればベストね。慣れないうちはすべてAで出していれば問題ないはずよ。相手に当たった場合は再度間合いをとって「むげつのらいうん」。とにかく相手の動きを封じなさい。

こうして相手の動きを封じたら安心してジャンプで跳び込めるようになるわ。もしあなたがエキストラでプレイしているのなら「むげつのらいうん」を盾にしてパワー溜めをしておくといいわね。溜めたパワーは超必殺技に使うのもいいけど、攻められたときのガードキャンセル用にとっておいたほうが正解ね。相手に攻めの時間を与える必要なんて無いわ。

話を戻すわよ。跳び込みに使う攻撃は強Pで決まりね。なぜって?それはめくりに使えるからに決まってるじゃない。そう、めくるのよ、跳び込むときは相手をめくれるようにジャンプを使い分けることね。といってもここでめくれなくても心配しなくていいわ、着地後に立ち強Pキャンセル➡B、そしてさらにキャンセルして「むげつのらいうん」を使っていけば…ほら元どおりになったでしょ。もちろん最後の「むげつのらいうん」は相手の手前にセットできるように使い分けるのよ。

めくりが成功した場合も、とりあえず強Pキャンセル➡Bまでは一緒、でもここから先は違うわ。ここまでの攻撃が相手にガードされていた場合は、仕方ないけどめくれなかった時と同じように➡Bにキャンセルして「むげつのらいうん」を出して攻め直しね。

ヒットしていた場合は➡Bをキャンセルして「やたなぎのむち」を出せば連続技になるわ。これでかなりの体力を奪うことができるはずよ。ちなみにこの連続技は大型キャラや密着からなら、めくらなくても入る場合があるわ。

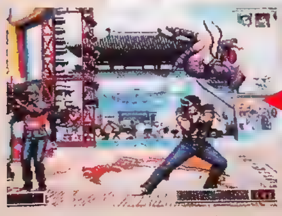
MAX状態以外かつ超必殺技が使える状態、この状態でめくりからの攻撃がヒットした場合は、「やたなぎのむち」の代わりに「あんこくらいこうけん」を連続技にすることもできるわ。狙いなさい。

一応基本はこんなところね。

「あれっ僕の出番は…なし?」

それがあなたの運命よ、おやすみなさい…。





めくり攻撃から強Pキャンセル→B、そして再度セット。

相手の目前にむげつのらいうんをセットして…

技名	操作方法
БАКУРАИ（ばくらい）	投げ間合いで←or→+C
ЗНРАИ（えんらい）	投げ間合いで←or→+D
КОУРАИ（こうらい）	→+B
ЯТАНАГИ НО МУЧИ（やたなぎのむち）	↓↙←+AorC
ШАЖИЦУ НО ОДОРИ（しゃじつのおどり）	↓↙←+BorD
МУГЗЦУ НО РАЙУН（むげつのらいうん）	←↙↓↘→ +AorBorCorD
РАИЖИН НО ЦУЗ（らいじんのつえ）	（ジャンプ中）↓↘→+BorD
ШУКУМЗЙ,ГЗНЗЙ,СІНСИ（しゅくめい・げんえい・しんし）☆	↓↙←↙↓↘→+BorD
АНКОКУ РАИКОКЗН（あんこうくらいこうけん）☆	↓↘→↓↘→AorC

（☆：超必殺技）

※会話は編集部で作成したものです。

一口情報：オロチチームそれぞれの勝ちゼリフは、クリス：「虫ケラにしては、よく頑張ったね」、シェルミー：「それがあなたの運命よ…、おやすみなさい」、社：「ウォオオオオ!!（叫び）」。

クラーク

超堅くいくか、どさくさ小僧でいくか?

パワーマックスで闘え!

担当 KAL

クラークは、自分がアドバンスト・エキストラのどちらのモードであるかに応じて、対戦時のスタイルを変えていく必要がある。アドバンスト時は攻撃的なクラーク。エキストラ時は様子を見ながら対応していくクラークをこころがけよう。

そこで今回は、2つのモード、アドバンスト・エキストラ別に分けて解説していこうと思う。

両モードに共通の戦法

まずはモード別の解説に入る前に、どちらのモードでもとる必要のある共通の行動・戦法について説明してしまおう。

アドバンスト・エキストラのどちらのときでもお世話になる技として、遠距離立ち大キックがある。この、俗に"曲がり"と呼ばれる遠立ち大Kは、出るときのスピードが速く、先の部分の判定が強い。リーチもなかなかのもので、斜め上に蹴り出しているために、相手キャラのジャンプ防止、対小ジャンプ・対中ジャンプにもなる。

スタート時くらいの間合いにいるときは、相手がなにか違う対応をみせるまで、様子見と牽制の意味でこればかりを何発か放つモードを自分のなかに設けてしまってもいいだろう。



とにかく頼れる遠立ち大K。

つぎに、これは戦法というわけではないのだが、両モードに共通のネタとして、各コマンド投げからの追い打ち技、「フラッシングエルボー」(通称、ひじ)を出すタイミングについてみていこう。

●スーパーアルゼンチンバックブリーカーから

キックボタンを使ったノーマルなコマンド投げ、SABから肘を出すのは非常に簡単。地面へ叩きつけるときの「キャッチ→叩きつけ」の間に肘コマンドを入力する。

●ローリングクレイドルから

俗に走り投げと呼ばれるこのコマンド投げから肘を出すのは結構難しい。音の聞こえるお店なら、つかんで回転を始めてからの音を数え、「ドン、ドン、ドン、ドン、ドン」と叩きつける効果音が5回。聞こえた瞬間にコマンド完成を合わせるようにしよう。つまり、4回目が聞こえたときに準備をし、タイミングを合わせてコマンド入力を開始する。そして5回目の「ドン」が聞こえると同時にボタンが押されているようにするのだ。

●フランケンシュタイナーから

無敵時間があるガード不能打撃技のフランケンシュタイナーは、対空や突進技などに対するカウンター用として、また相手キャラの起き上がりに重ねるといった超接近戦用の技として重宝する。この技が決まったときは演出の「へ～イー」を聞きたいところだが、負けそうなときはそうもいかない。この技から肘を出す場合は、カチッと両足でつかんだあと、地面へ叩きつけるまでの間にコマンドを入力すればいい。以外に簡単だが、向きを間違えようにしよう。



カチッときたら、叩きつけるころに肘入力。

●ナパームストレッチから

空中の相手にのみ有効なマニアックな技のため、普段ほとんどお目にかかることはないとおもうが、一応説明しておこう。この技から肘を出すには、ヒット後、地面に落ちる瞬間に合わせてコマンドを入力すればいい。早めよりは、遅めだ。シビアではないのでそう失敗はしないだろう。

エキストラ時のクラーク

飛び道具が無く、対空技が無く、連続した攻撃手段(ラッシュカ)が無いクラークは、エキストラのほうがその特性を遺憾なく発揮できる。

相手の攻撃やラッシュには「攻撃避け」で対応。コマンド投げがあるので、避けたときに相手キャラと多少離れていてもSABで吸い込んでしまえる。間合いが離れているなら、無理に接近することはなく、パワー溜めを行い、スタート時くらいの間合いになったら"曲がり(遠立ち大K)"を振りかざしつつ、じりじり接近する。常に目的とするのは、パワーマックス状態を維持して、避けからの超必投げを決めること。相手がこちらの避けを直接投げにくるくらいまで、しつこく避け→必殺投げを狙っていこう。ただし、あくまでも牽制の"曲がり"を忘れないように。



これくらいの距離なら、吸ってしまえ!

なお、避けがあるので、相手のジャンプの着地や突進技にフランケン～を合わせようとする必要はない。読まれたらどちらも投げられる、ということを考えれば、「失敗モーション→隙」のあるフランケン～よりも攻撃避けのほうが断然使い勝手がいいからだ。

アドバンスト時のクラーク

小・中ジャンプの追加で、自ら積極的に投げを狙っていけるアドバンストクラーク。しかし、一度受けに回ると切り返すのが困難なため、ペース配分が難しい。無理に攻めすぎるのもクラークでは自滅する危険があるし、相手からくるのを待ちすぎてもいけない。

そこで、アドバンスト時には中ジャンプが使えるのを利用して、"すかし投げ"を狙っていこう。これは中ジャンプすると同時に大Pか大Kを出して空中で空振りし、相手にこれをガードさせると思わせておいて着地と同時に必殺投げで投げてしまうという、対戦格闘ゲームではオーソドックスな戦法。このとき空中投げに化けるように、跳んだあとはレバーをすぐ斜め下へ入れるようにするとなお良い。

この中ジャンプを使った奇襲と、"曲がり"によるじりじりとした中距離での牽制に加え、接近戦時の小手先テクニックを覚えれば、十分戦力になるはずだ。

その小手先テクニックとは、「どさくさに紛れて投げてしまう」というもの。なんらかの状況で接近戦になったら、下小Pや下小Kから、「ノーキャンセルで必殺投げを出す」。非常に近ければ、小技をガードさせたあとにすぐ小KボタンでSABを入力すればいいし、ほんの少し遠いかな、と思えるときは、小技をガードさせたあとにダッシュ→SABを入力すればいい。これが案外スムースにいくので、是非一度試してみてほしい。



小技をカツッとあてた後……



さりげなくダッシュからSAB。う～ん、スムース。

もちろん、対空や突進技へのカウンターとして、また起き上がりに重ねる技として、フランケン～も忘れないでおこう。



一口情報:クラークの額にはキズがあるが、それはラルフを戦場でかばった時についたキズらしい。普段のサングラスはそれを隠す意味もあるようだが、今回対戦でラルフと当たると、一瞬それをハズすぞ(画面でキズは確認できないが)。

二階堂紅丸

漏電しなけりゃ勝ち

担当 俺の息子が賞金

超必殺技を決める機会はたっぷり用意されているが、なくても強いのがポイント。

とにかく攻めたいあなたへ

1に攻撃、2に連続技。攻めるのが楽しくて対戦を遊んでいるのなら、その「攻め」を強化しよう。

牽制だけでなくジャンプ防止にもなる小Kを適度に使い、相手の動きを封じながら自分の攻めに持っていこう。また小Kを打つ際、ジャンプを封じているわけだから相手が近寄れる手段は小Kをガードポイントでガードしつつ攻撃に移行できる荒咬み系の技か緊急回避しかない。荒咬み系の技とかち合ったときは諦めるしかないが、前転は逃すわけにいかない。だから相手がくぐってくる選択肢だけは頭に入れておき、もし潜り込んできたら下小K→真空片手駒（居合蹴り）で迎撃だ。とっさの行動なのでダメージを望むよりも前転が効かない相手と思わせるほうが大事。だから下小Kで十分なのだ。



前転を封じればさらに攻めやすい。ついでにゲージも稼ごう。

小Kがもし、相手のジャンプを止めたと確認できたならすぐにダッシュや緊急回避で近寄るか、中ジャンプから攻める。相手の思考が整う前にすかし紅丸コレダーなど意表をつける攻めでたたみかけよう。

攻め続ければいいのか？

牽制の小Kで相手を止めた後など、少しでも自分が有利な状況には中ジャンプから攻めていこう。この状況で跳び込むときは、

1：中ジャンプ大K
2：空中雷靭拳やフライングドリル
3：すかし下小Kからの攻め

といった具合。中ジャンプ大Kで攻めるという選択は、相手もジャンプしてきたときなどに早出しで対処したりするものと引きつけての連続技狙いのものと2種類ある。また相手が対空技を出す気を失わせるのには早出しを使っていこう。ただしコマンド投げを持っている相手などにこの後地上技を出していくとコマンド投げに負けるので、この時の選択には必ず再びジャンプを混ぜて使おう。

空中雷靭拳は主に対空封じ。適度に混ぜれば問題ない。フライングドリルは地上にいる相手に使う。相手がジャンプ攻撃を仕掛けてきそうなときには使わないこと。



びりびりびり。相手に最低限ガードさせるようにして使おう。

ここまでの攻撃は基本的に空中から攻めていくことができるが、相手がバックジャンプでの空中ガードなどで対応を考えていた場合は不利になることもある。こんな時は落ちついて、相手が動き出せる時間と自分の硬直が解ける時間の差を良く見よう。もしそれほど離れていないなら紅丸コレダーやエレクトリッガーでやり返そう。

攻め続けてはいるものの相手はガードしっぱなし。「全然ダメージ与えられないよ」とかいってる人がもしいたら注目。投げを使っているかな。

攻めをガードするのは当然の手段なんだからすかし投げや、下小Kでの牽制後にダッシュしてからのエレクトリッガーなどを使いガードだけではやっていけない空気を流してあげればいい。こうすればさらに気持ちのいい攻めが展開できること間違いない。

続いて、待って闘う紅丸を見ていこう。



ちゃんと投げてる？たまに使うびりびりが重要だったりする。

じっくり待つ

スーパー稲妻キックに加え大雷靭拳が上方向を向くようになり対空面が強化。そしてエレクトリッガーというコマンド投げの存在が紅丸の地上戦をかなり強化している。つまり相手の心理には「跳んでいったら雷靭拳や雷光拳が待っているけどへたに転がったりダッシュしたら紅丸コレダーやエレクトリッガーのえじきになってしまう」なんて感じで常に最悪の状況が目に浮かんでいるわけだ。そんなことないのにね。でもこういったプレッシャーを利用しないのはもったいないのでなるべく便乗していってみよう。

まずは、少しだけ相手に近寄ってみる。もちろん相手が跳んでくるのに反応できたなら空中雷靭拳を決めよう。相手がジャンプすることに抵抗がありそうだと思ったら地上戦に大Kやフライングドリルを見せつつダッシュからのエレクトリッガーなどで強気に攻める。

たまにフライングドリルや空中雷靭拳を混ぜておけば全然問題ない。攻めている感じを見せつつ相手の行動を潰していけばいいだろう。簡単に言えば、

跳んできたら雷光拳、地上ならエレクトリッガー、そして連続技にも雷光拳。

これだけに集中すればいい。



相手を良く見て対応は超必殺技で丁重に扱おう。

チャンスをものにしろ

読みが当たって攻撃ヒット、相手がミスを犯したなど、ダメージを与えるチャンスがきたときにはしっかり与えていきたい。そこで必要な連続技を押さえておこう。

●とっさに決める
下小K×α→真空片手駒（居合蹴り）

下小Kがヒットしたもののゲージはゼロ、こんなときに決める。出の速い下小Kスタートの割にダメージもあって強力だ。

●実はダメージも高い
大P→反動三段蹴り

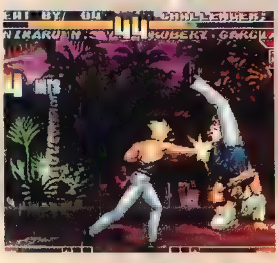
ガードされても超オッケーな真空片手駒があるため目立たない連続技。ガードされると反撃を受けるためやや玄人好みとなっているが実は高威力だったりする。

●破壊力を見せる
下小K×α→雷光拳

確実に出せれば相手に与えるダメージよりも下小Kへのプレッシャーを送れるのでかなり攻めやすくなる。これだけでも勝ちが近い。

●フライングドリル空中ヒット・大P

フライングドリルが空中にいる相手に当たったときには追い打ち可能。高さによっては雷靭拳や雷光拳も入る。後者は端なら決めやすい。



フライングドリルから着地、そして大Pで拾おう。



一口情報：K.O.F.の日本ステージは、これまでSNK本社のある大阪の江坂、特にネオジオランドの周辺がモデルになっていることが多かった。しかし、今年はどの辺がモデルになっているのだろうか。探してみる？

険しきイバラの道の果てに、一輪の花を咲かせたい

攻略砂漠をさまよう君を救う、命の水！

大門五郎

強いぞ投げキャラ

担当・P・鈴木

投げのプレッシャーを見せつつ、打撃技で削る。でも、やっぱり投げでかつのがパターンなんだよね。

(アドヴァンスト用)さらに遠距離から闘う

前回の攻略は、立ち大Pが当たるくらいの間合いの攻防について述べたが、大門はもっと離れた間合いが得意ということが判明した。やはり、「走られると相手は怖がる」ようなのである。ダッシュで走って一撃加えて…という闘い方なら連携は必要ないので、初心者の君にも覚えられそうだ。こりゃウハウハですな。

まずは、ダッシュで走れるくらいの間合いをとる必要がある。これは中距離から立ち小Kや立ち大Kを適度に牽制として出していくことで、自然に間合いが離れていく。とにかく、相手との間合いをとることが先決だ。

ある程度の間合いを広げることに成功したら、いよいよダッシュ攻めの開始だ。

ダッシュからのバリエーション

(A)遠距離立ち小Kを早めに出す
(B)遠距離立ち大Kを早めに出す
(C)ダッシュ前転→投げ
(D)いきなり投げ
(E)↘入れCキャンセル必殺技
(F)近距離立ち小Kキャンセル投げ

(A)～(C)までが初心者向け、(D)以降は中級者向けだ。

それをこれから説明しよう。

(A)遠距離立ち小Kを早めに出す

立ち小Kは大門の持つ技の中でもっともリーチが長く、下段である。遠距離から走ってくる大門に対して、しゃがんで待つのは勇気がいる(投げがあるから)ので、とりあえず技を出して止めようとしたり、逃げる準備をしたりするだろう。こうなると相手は立ち状態なので、立ち小Kを使うのだ。ダメージも大きい(2発で大攻撃の威力)ので、牽制技にピッタリ。どんどん削ってやろう。



この間合いからチクチク削ろう。

(B)遠距離立ち大Kを早めに出す

走ってくる大門に恐れをなして、跳んで逃げる相手に効く。小Kの時よりも若干踏み込む必要がある。足払いを出されるようなら、立ち小Kをもっと増やそう。

(C)ダッシュ前転→投げ

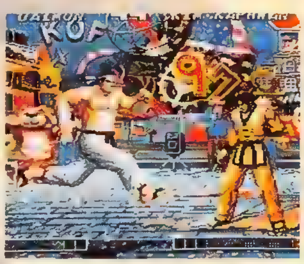
相手が立ち小K、立ち大Kにおびえだしたら、いよいよ投げの出番。もちろん狙うは超必殺投げだ。

それでは今回の目玉を紹介しよう。覚えて損はないぞ。

(1)ダッシュ前転をしたら、相手のことを考えずに、好きな方向へレバー半回転×2だけ回す(超投げのコマンドのレバー入力ね)。

(2)まずAを押し、そのすぐ後Bをずらし押す(面倒なら同時に押してもかまわない)。

(3)相手が地上にいれば、いずれかの超投げが決まる。



まず、ダッシュ前転。転がっている最中に…、



→↘↓↙←→↘↓↙←と入力し、A+Bを入力しよう。



ボタンを長めに押していると…ピカーン！大ダメージいただき。

この入力をすれば、「相手が地上にいるのに、向きが逆になって投げられなかった」ということがなくなるのだ。

ただし、相手が跳んで逃げた場合は裏投げや雲摑み投げが出てしまうので、万能ではないぞ。跳ばれるようなら、立ち大Kを増やして対応するといい。

(D)いきなり投げ

前転を見てから逃げる相手に有効なテクニック。前に走って立ち大Pが届く寸前の間合いになったら、↘→↘→+Kと入力しよう。最後の→は入れっぱなしにして、少し前に歩くのがポイント。もし相手が地上にいれば、超投げが決まる。跳ばれたら裏投げが出てしまうのがタマにキズである。



少し超投げの間合いから離れたところから、↘→↘→と入力。



少し歩いて、ピカーン！使えます。でもミスると裏投げ。

(B)の選択と思い込んだ相手には成功しやすいようだ。

(E)↘入れCキャンセル必殺技

かなり近い間合いまで近寄らなくてはならないため、少し使いづらい。スピード重視の攻め方だ。

コマンドは、→→(走る)、↘+C、→↘→+C。この入力をすると、↘Cがヒットした相手には天地返しか切り株返しが連続技になり、ガードされたときでも切り株返しが出てフォローしてくれる。↘Cは一応対空も兼ねている。超技が使えるときは入力を工夫してみよう。やや魅せ技。

(F)近距離立ち小Kキャンセル投げ

奇襲攻撃。近距離立ち小Kはしゃがんでいる相手に当たりにくいことを利用した技。ダッシュ立ち大Kを出す間合いよりさらに近寄って、立ち小Kを空振りする。すかさずBボタンを連射しながら↘→↘→とレバーを入力しよう。うまくいけば小Kは空キャンセルされ、超投げが決まる。キャンセルされなくても使える連携技だ。

ただ、この選択も弱点はある。立ち小Kをガードされると裏投げになってしまうのだ。くらってくれることを祈るしかない(立ち小Kがヒットすれば超投げが連続技になるぞ)。

(A)～(F)の選択の後は、再び間合いを離してもいいし、画面端へ相手を追い詰めていく戦略でもいい。立ち小Kを多用して、相手を追い込もう。

ワンポイントアドバイス

・対空は立ち大Kか雲つかみ。
・攻められたらしゃがみ大Pを使ってみよう。判定が強い。
・立ち小Kの後にキャンセル地雷震をたまに混ぜてみよう。
・立ち小K→立ち大Kもいい連携。
・ジャンプ小Kを当てずに投げを狙う手も面白い。
・攻められているときに、ダメージ覚悟でレバーグルグル・ボタン連打も実はイイ手。



一口情報：大門は'94で登場した時の好物はチョコレートサンデーだが、現在はザルそばが好物。なぜだろう。ちなみに初登場の時体重は103キロ、現在は138キロ。まさか、ダイエット？

矢吹真吾

駆け鳳麟命!!

担当・KFC—ぴぐ

ストックあれば、怖いものナシ。みなさん事故に注意しましょう

「おっす、オレ真吾。この前は遅刻して草薙さん怒らせちったから、今日は早く来てみたぜ。よっしゃ、それじゃ草薙さん来るまで、荒咬み素振り1000回。い〜ち、に〜、さ〜ん、…」



何事も反復練習が肝心だ。

(中略)

「きゅ〜ひゃくきゅ〜じゅ〜はち、きゅ〜ひゃくきゅ〜じゅ〜きゅ〜、せ〜ん。ぷはっ、ぷはっ、疲れた。それにしても遅いなぁ」

「おっす、オレ真吾。待った?」

「いえ、イマ来たところです」

「なんだ、怒るなよ。ほれ、焼きそばパン」

「あ、いただきます。ところで、この前は超必殺技を見てもらえなかったから、今日はバッチリ見てってくださいね」

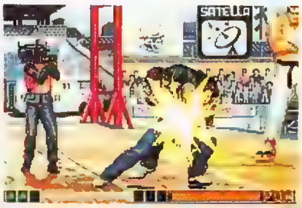
「ん」

「駆け鳳麟が当たったら、立ち大キックやジャンプ大キックで追い打ちできるんですよ。画面端なら鬼焼きも入りますよ」

「え、そうなの?」

「この前も言ったじゃないですか」

「そうだっけ。そういや、マックスがどうの、とか言ってなかった?」



駆け鳳麟で吹っ飛んだら、



ジャンプ大キックで追い打ちだ。

「そうなんですよ。マックスの駆け鳳麟って、相手に当たった瞬間に必殺技を出すと、硬直が解けて別の技が出るんですよ」

「でも駆け鳳麟って当たったら相手ふっとんじゃうだろ」「鬼焼きなら入りますよ」

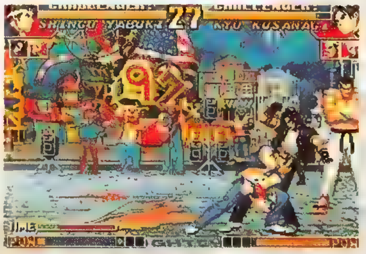
「でも駆け鳳麟なんてなかなかくらってもらえないんじゃねえの」

「ガードされても、ガードを弾くことができるから、そこになんでも入るんですよ」

「ほう」

「だからマックス駆け鳳麟でガードを弾いて、そこに駆け鳳麟とかも余裕っち」

「ゲージいっぱい使うだろ」「そうですね、マックス発動で1個、駆け鳳麟で1個だから最低2個。でもどうせならガード弾いた後は、もう1発駆け鳳麟→鬼焼きとか決めたいから、やっぱ3個ほしいですねえ」



マックス駆け鳳麟でガードを弾いて、さらにもういっちょ。

「難しいねえ」

「あっ、いい方法みっけ!えっと、キャラクター相性表は、っと…これこれ」

「どれどれ」

「ここんとこ、オレと草薙さんのとこ相性に○がついてるじゃないですか」

「で?」

「ってことは、オレと草薙さんでチームを組めば、自動的にストックがひとつ増えるってことですよ」

「ほほう。でも、オレが先発、オマエが後発ってことは、オマエのためにオレが一生懸命働いて、なおかつゲージを使うなんて百年はええんだよ、パシリはパシリらしく真吾様のためにストックを稼いでこいよ、というわけね」

「そんなところっす。草薙さんは必殺技いっぱい使うからストックを2個溜めるなんて簡単でしょ。2個溜めたら草薙さんはお払い箱なんで、後はオレに任せてください。なんか美しき師弟愛って感じですよね」

「調子こいてんじゃね〜ぞ、コラァ。ナマイキだ」

「じゃ、練習しましょう」

「よし」

「じゃ、受けやってください」

「オレが?」

「他に誰もいないじゃないですか。じゃ、いきますよ、負けられないんだよ」

「わ、ちょ、ちょ、待て」

ペチッ

「なんだ、簡単に小足で止まるじゃん。余裕っち」

「あちゃ〜、転がられたり避けられたりで、すぐかわされるんだよなぁ」

「キャンセルで出してみろよ。鳳麟(ふっ飛ばし)とかしゃがみ大パンチとか」

「じゃ、行きますよ〜」

「お、こりゃ避けらんねぇ。これだ!」

「メモっときます。じゃ、練習、負けられないんだよ」

「わっ、待て」



鳳麟からなら回避不能だ。

ボカッ

「負けられないんだよ」

ボカッ

「うわ〜っ」

「あら」

「なんだ、今2ヒットしたぞ」

「1発目がクリティカルでヒットすると、ヒット硬直が長いからもう1発駆け鳳麟が入っちゃうんですよ。さらに駆け鳳麟→追い打ちなら、ほとんどこれでKOですよ」

「ふ〜ん、ヒドいね」



マックス駆け鳳麟がクリティカルだと…

「それと、もうひとつ、いい技が見つかりましたよ、ダンナ」

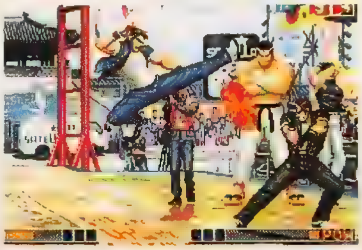
「なんだよ、今度は」

「小の朧車なんですけど、やけに判定が強いんですよ。毒咬み(未完成)はガードされるとやだし、真吾キックにいくには間合いが近いってなときに出すといい感じですよ」

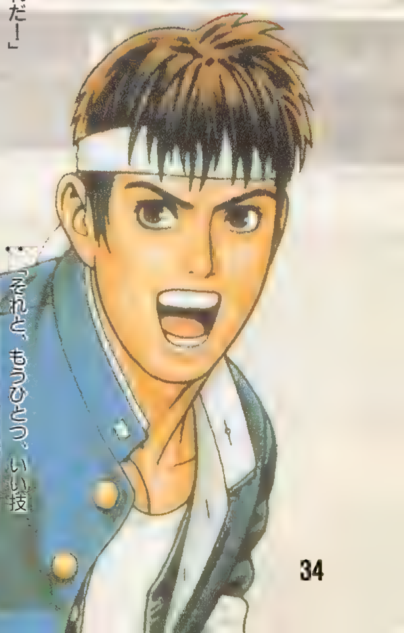
「なるほどねえ」

「立ち小キックが当たるかどうか、って間合いで出すとちょうどいいくらいっすよ。相手も跳びたくなる間合いだし、地上で技を出されてもツブしちゃうことが多いんですよ。これは絶対使ったほうがいいですよ。真吾のイチ押し。草薙さんもどうですか?」

「はぁ。でも、今は時代はR.E.Dだしなぁ。昔のオレを見かけたら教えてやってくれよ」



朧車の判定が、めちゃめちゃ強い。



注・会話は編集部が独自に作成したものです。

一口情報:1800年前には、オロチの力は「クシナダ」という娘がカギを握っていたらしい。そして、クシナダは転生し、現代のある娘の体にその魂が宿っている。その人物もK.O.F.にゆかりのキャラらしい。

K.O.F.'97 オレ様オリジナルチーム O.O.T.募集







今号のオリジナルチーム









「人さらいチーム」

（編集部　ぴぐ）



前号で募集した「KOF'97 O.O.T.キャンペーン」募集部門は
①オリジナルチーム
②イラスト
③コスプレ写真
④その他
の4項目だ。

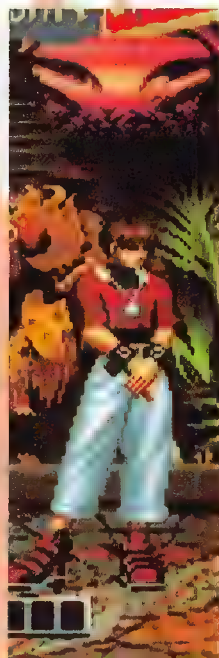
オリジナルチームは、構成メンバーよりも、とにかくその理由や動機が重要。好きなキャラを集めてつくったチームなら彼らに対する思いをブチまけるもよし、戦略性を重視したチームならそれを強調し、ウケ狙いのチームならそこにまつわるエピソードをつけるってな感じでオリジナルのチームを構成してみよう。 次のページからK.O.F.ライター陣によるオリジナルチームを紹介。なにかの参考にでもなるかな。

イラストは普段は見ることのできないようなカットをおおいに期待。奇抜なものほどポイントは高いかも。

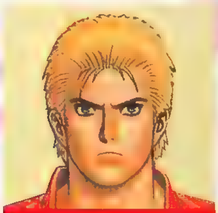
いずれにしても、新旧問わず、歴代K.O.F.キャラクターのすべてが対象だ。懐かしのアノ人たちの復活も期待してみたいね。

商品に関しても前号で挙げたもののほかに、森気楼氏のイラスト色紙、非売品ドラマCDを初め、多数豪華商品を検討・交渉中なので、そちらのほうも期待していてくれたまえ。

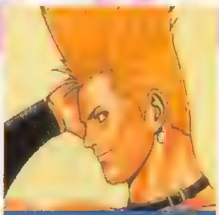
ちなみに応募締切は10月31日。発表は1月15日号（12月15日発売）か1月30日号（12月30日発売）で行う予定。宛て先は、
〒101 東京都千代田区神田神保町1－28　株式会社新声社「KOF'97 O.O.T.アートギャラリー」まで。よろしく～。



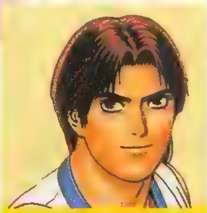




リョウ・サカザキ



二階堂紅丸



キム・カッファン

一見爽やか風。

借金セレクション

SNKチーム

実は3人とも小足から大ダメージだったりして。

「オラ　オラァ」

極限状態なら天下無敵。スパルタ教育のもと、まさに格闘技をやるために生まれてきた男、リョウ・サカザキ。

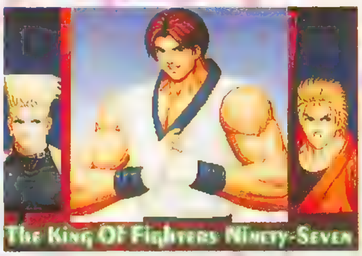
「俺を相手にするなら避雷針を持ってきな」

刑務所の椅子よりもしびれる美男子、二階堂紅丸。

「悪は許さん」

でおなじみ、正義に燃える熱き格闘家、飛べるテコンドー第一人者ことキム・カッファン。

生後21年と10カ月。本誌ライター借金が操るこのチーム、3人の名字の頭文字を取ってその名も、チームSNK（サカザキ・二階堂・カッファン）。今回はこのチームSNKの戦法を紹介していこう。メンバー構成が「リョウやキムじゃなくユリや草薙でもSNK。これでもええやん」なんていうつっこみはすべて却下。あくまでこの3人でいかせてもらう。



この3人がチームSNK。

キムのためにモードはアドヴァンスト

空中戦を得意とし、空から相手を圧迫。そして足技を生かして一気にKOパターンに持っていきたいキム先生がいるためモードはアドヴァンストが基本。エキストラの特徴であるマックス状態の時に鳳凰脚が連続技になりにくいのも減点対象。

この3人をチームとしてみた場合、キャラ同士の相性はすべて普通。そのためゲージを考えての順番決めはとりあえずない。そこで、ゲージがなくても破壊力のある連続技を持ち、ペースを握れば一気に相手を沈めるキムが先鋒として適している。中堅と大将はどちらが先でも構わないがチーム名を考えNである紅丸を中堅に使用。これで順番も決まった。

ゲージを溜めるついでにダメージを奪え

キムの戦法といえば、そのほとんどが近寄るための手段に頭を使うもの。まずは牽制の小Pなどを打ち、そこから空へ跳び立つかレバー入れ小Pなどで接近を試みる。相手に近づいた後は下小K（以下小足）からの攻めが9割でとにかくちくちくいくものだ。軽く選択肢を挙げれば、

●小足→下小P→

1：空砂塵

2：流星落

3：レバー入れ小P

ってな具合。1は当然ヒットしたときの連続技。これなくしてはキムは語れないでしょうというくらい最重要事項。

2はおもに奇襲目的だがぼうっとしているふ抜けには何回使っても決まる。ヒットした後は起き攻めが可能だがキムには小足しかないので相手がコマンド投げを持っているかどうかで攻め方は少し変わる。3は攻めを持続させるために使用。下小Pをガードされたときにキャンセルレバー入れ小Pとすることでスムーズに攻めが続く。相手に当てた後はキャンセル飛翔脚で素早く着地。再度レバー入れ小Pを使ったり空から攻めていくといい。相手のジャンプに備えて大Kを用意したり飛燕斬で待ち構えておくってのもたまに使うかな。

こんな感じで攻めながらゲージを溜めていくのがキムの役目。ゲージを持っていると大幅に戦力アップする紅丸やリョウにゲージを残してあげるのだ。もちろん跳び込んでいったときに相手が手を出してきたときなど鳳凰天舞脚が確定するときにはそちらを優先させよう。



キムが調子いい時はすべてがうまくいく。3人抜きを狙え。

戦況に合わせてスタイルを変える

紅丸に出番が回ってきたときにまず最初に考えることはどういう状況かということ。

キムが勢いに乗り相手チームをほとんど壊滅したところでの紅丸なら話は早い。キムが残したゲージを使って一気に攻めきりリョウを出すことなく試合を決めることができるだろう。しかしキムが早々に散ったときはどうだろう。ゲージはほとんどなく相手のほうがやや有利。こんなときにはくらうダメージを最低限に抑えながら闘い、最終的にリョウにゲージを回したほうがいいこともある。

中堅紅丸の使命は、状況に応じた戦法のセレクトだ。

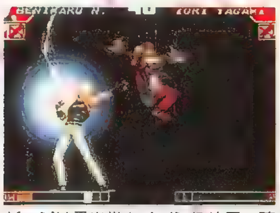
●押せ押せモード

リョウに出番を回すことはないので対空には大雷光拳を使い、攻めもすべて中ジャンプをメイン（詳しくは今回の紅丸攻略参照）にして相手を圧迫する。下小Kがヒットしたときには迷わず小雷光拳につなげとにかくダメージを追わせよう。

多少のダメージをもらってもOKなので相手が無傷では帰れないように随所に小雷靭拳やスーパー稲妻キック、空中雷靭拳といった攻撃をばらまき万が一リョウに回っても彼に残された仕事はハマの大魔神よろしく爆弾処理班程度のものに抑えよう。これが押せ押せモードでの紅丸の役割だ。簡単だね。

●チームが寒いとき

キムが予想外の負けを喫しゲージもじり貧。結構マズいんじゃないの今回は…。こんなときはダメージをもらわないよう守備面を強化。攻撃もゲージ溜めの優先順位を上げて挑もう。相手が好戦的なら大雷靭拳を多めに使ってやや後攻気味に闘う。攻め込むときも安全第一、空中雷靭拳を多めにしたり、フライングドリル→真空片手駒を使っていこう。消極的な戦法だがゲージを溜めるにはいい連携だ。大きなダメージをもらうわけにはいかないので前転は減らし、下小Kや中ジャンプからの攻撃で直線的に攻めて相手のミスを待とう。相手にヒットしたときは連続技。再びガード固めで長期戦をものにするのだ。



ゲージは電光拳をメインに使用。確定ポイントは多いぞ。

一撃に賭けるとき

バックにリョウが控えている分、ここでの紅丸の頑張り次第でまだどうにでもなるぞ。

リョウがリーフとして登場したときはこんなに楽なことはない。とりあえず隙を見て発動し、プレッシャーに萎縮した相手を攻めきればいいだろう。威圧感こそ空手家リョウの持ち味だ。しかしリョウに出番が回ってくるときは大抵際どい試合。任務は重い。

試合の展開は常に先手をとって闘いたいので牽制から攻撃へのリズムを早くする。小Kで止めた後などは中ジャンプからの攻めが基本だが、多用していると思ったなら猛虎雷神剎に変えてみるのもいい。ただし中ジャンプからの攻めも雷神剎も相手の大ジャンプ攻撃や早出しの攻撃には負けてしまう。そこで小Kからは一瞬待つ行動も加えよう。

近寄った後は、雷神剛と雷神剎でプレッシャーを与えながら闘い、チャンスには下小K→小P→天地覇煌拳や大P→連舞拳を使い一気にダメージを奪おう。連舞拳の後はジャンプ大Kからさらに大P→猛虎雷神剛で攻めよう。前転対策に大Pは投げに化けるようレバーを入れて入力するのがポイントだ。



「いくぜっ」の決め方は下小Kからと対空が基本。大Pからも◎。

一口情報：ハイパーネオジオ64ゲーム第一弾、「ラウンドトリップRV」が発売中。ちなみに筐体価格は専用筐体1シートで88万円なり。発売を記念してSNKさんから筐体プレゼントは「ありません（SNK宣伝課　梅本談）」。



夢は一流だが…

ひと泡ふかせたい二流チーム

七枷の衝撃的事実が発覚してこりゃヤバい!! が、やっぱり二流は二流。



チャン・コーハン　ビリー・カーン　七枷社

チャン、ビリー、七枷、この3人がチームを組むとすると、すぐに思いつくのが、「ん、どいつがメイン?」

つまり、一人一人の能力が特にすごいわけでもなく、逆に言うと、どいつもパッとしない。こんな三人が組んでもない。所詮は二流。まさに気に入った奴でチーム組んでみましたってカンジ。

しかし、永遠に一軍に入れない彼らも、一泡ふかせたい。そんな願いをかなえるために、少しながらの戦力アップをはかってみよう。

ちなみにモードはエキストラがオススメ（後述）。

コマンド投げがイイ

チャンのコマンド投げである大破壊投げ。こいつは投げ間合いが広く非常に有効。EXTRAモードならすぐにパワーMAXで使えるので威力もかなりいい。しかもダッシュからのコマンド投げがやりやすいのだ。➡➡でダッシュしてダッシュ中に⬅➡。これだけで投げが完成だ。ダッシュ中はチャンのくらい判定は空中となっていて、たとえ打撃技をくらったとしても、そこから連続技、ということはない。

ダッシュの終わり際に足払いを重ねられても、吸い込むように投げが決まることも。要は、ジャンプからのスカシ投げをやっているのと同じだ。

こんなに使えるコマンド投げは、もう無視するわけにはいかないだろう。



チャンはダッシュ投げをメインに考えていってもいいぞ。

EXTRAを選ぶ理由は単純に、もう3つある。

1つは、あまり当てることができない打撃技が当たった時のダメージを常に強化する。要は、パワー溜めが重要ということ。

2つ目はガードキャンセルふっとばしの存在。動きが遅く相手を捕らえにくいチャンの究極技。まず鉄球大回転をガードさせて、相手の攻撃にGCふっとばし。これで相手を嫌な気分にさせよう。

GCふっとばしは出がやや遅いが、相手に押された時にも重宝するぞ。

3つ目は鉄球大暴走がいつでも使えるということ。当たればでかいぞ。

強襲飛翔棍がイイ

強襲飛翔棍は弱で出すと、なんとガードされてもこっちが先に動き出す技だった。しかも気絶値も高いのでいいカンジ。レバー操作でめくりを狙ってみよう。オススメは立ちAキャンセルで出していく方法。出かかりの不安な部分をキャンセルで補おう。



強襲飛翔棍をどんどん使っていくのもある。

次のネタはしゃがみ大P。攻撃避けからしゃがみ大P～火炎三節棍中段打ち。これがイイ減りを見せる。立ち大Pが近距離になる間合いよりも、しゃがみ大Pのほうがリーチがあるので、大攻撃をキャンセルするときは必ずしゃがみ大Pを使おう。

最後にもう1つ。ビリーの遠距離小K。こりゃイイ技だ。ジャンプ防止にもってこい。多用していくべし。



この連続技を決めていきたいね。

恐怖の中段ローキックがイイ

七枷の切り札とも言える技が見つかった。それは

●近距離立ち大K

である。

見た目はただのローキック。しかし、なんとこれは

「しゃがみガード不可」

なのだ。

今まで気付かないのも無理はない。なんたってローキックだからね。



これが噂の中段技。誰が見てもローキックだが判定は中段だ。

で、この新事実によって猿でもできる2択が行えるわけだ。

①大足払い
②立ち大K～J・カウンター

である。

長いことで有名な大足払いと中段から必殺技につないで転ばす、こんな単純な2択も跳び込みの後にやったら…まず見切れないというわけ。起き攻めにも相手がコマンド投げを持っていないのなら使っていこう。

七枷は他に大Pがいいというのも挙げられる。

遠距離立ち大Pはしゃがんでいる相手に当てられるので他のキャラの正拳と同じように使っていけるぞ。



遠距離立ち大Pで正拳野郎の仲間入り。良く当たるんだ、コレ。



ガードキャンセルふっとばしは出が超速くて異常に使える技。

なぜエキストラ? それはアドヴァンストがダメだから

このチーム、ゲージ継承のことを考えるとかなりヤバイ。相性がいいのは七枷の後にチャンが来るパターンのみで、あとは不仲ばっかり。ゲージを損する順番になりやすいのだ。

もう一つの理由は、パワー不足である。チャンは別だが、七枷とビリーは明らかに他のキャラと比べてパワーがない。通常技、連続技共に威力不足なのである。特に連続技は弱い。そこで常にパワーMAX状態で闘いたいわけだ。

最後の理由として、3人とも小技連打からの連続技に劣っている。これはヒット確認からの安定したダメージもそうだが、重要なのが割り込み能力に劣るということ。押されたらややツライというわけだ。そこでガードキャンセルふっとばし。出が異常に速いので、非常に頼りになる。

この3つの理由からEXTRAモードをオススメする。

一口情報：先日、都内某所のスタジオにおいて「幕末浪漫　月華の剣士」のアフレコが極秘裏に(?)行われた。情報によると、東京では一条あかり、鷲塚祥一郎、斬鉄、天野漂のアフレコを行ったとのこと。





麻宮アテナ　不知火舞　ユリ・サカザキ

倒しても倒しても空中投げ

珈琲ふりーくセレクション

真・女性格闘家チーム

エディットチームに必要なのは、オリジナルな必然性だ。

97はチームバトルをより深く楽しめるゲームだ。とくにアドバンストモードはゲージの持ち越しシステムが面白く、チームメンバーの選び方とその順番で、より強い自己主張が可能になった。戦略性も格段に増しており、これは非常に歓迎すべきことだ。

デフォルトのチームもいいけど、真剣にエディットして、そこにオリジナルな必然性を見いだしてみない？

その名も真・女性格闘家チーム

KOFからアテナ、餓狼から舞、龍虎からユリを代表とし、チームを組ませたオールスターチームとも言うべきチーム。

誰でも考えつきそうだって？　確かに表面上はそうかもしれない。しかしこれはあくまで表向き、形式上の理由である。どれだけ奥深いところに理由があったところで、形式の美を兼ね備えておかなくては、自己満足の度合いも下がるというものだ。

裏の理由は以下のようになる。

●トリプル空中投げ

闘い方のまったく異なる3キャラだが、空中投げを持っている点で、性能の一貫性を持たせてある。

空中投げというテーマに、3種のアレンジを加えて、対戦相手に楽しんでもらおうというこのサービス精神（陶酔開始）。3キャラが相手の中で巨大な空中投げキャラとして1つになり、強力なプレッシャーとなる。

ここでアテナの代わりにレオナを入れると、空中投げパワーがさらにアップするが、筆者は、いかにも闘ってます的なキャラやマッド系が苦手なので却下。イメージの統一が図れなくなる点もマイナスであろう。

●全キャラ別チーム出身

舞とユリは昔のチームメイトだが現在は別チームであり、だぶりはない。デフォルトのチームの1人を入れ替えただけの、即席な増強型チームとは根本的に違うのだ（高揚開始）。それでいてデフォルトチームすら凌駕するこの統一感―相手は別の意味で怖がっているかもしれないが、とりあえず、ただ者ではないことを瞬時にアピールできるぞ。

＊ここで誤解のないように書いておくが、増強型チームにもすばらしいチームはある。筆者が庵、クリス、シェルミーという非常に即席感あふれるチームも愛用していることは、明記しておかねばなるまい。

●ゲージの受け渡しがスムーズ

キャラの順番はアテナ、舞、ユリがおすすめだ。アテナから舞は普通の関係だが、どちらもゲージ必須ではないので自給自足で頑張ってもらうことにする。ユリはゲージを必要とするキャラだが、舞からユリは仲がよいのでゲージストックが1個増える。おまけに舞はゲージを溜めやすいキャラなので、ユリは高い確率でフルストック状態から闘いを始めることができるわけだ。

闘いの組み立てが容易

ゲージの受け渡しがスムーズということは、先鋒から大将まで個々に役割をもたせやすく、必勝パターンを作ることができるということだ。チームを組むにあたって、実用性も重要視されるべきポイントである。ここでは必勝パターン例を見てもらうことにしよう。

先鋒のアテナは攻めが主体。待たれるとつらいが、先鋒からいきなりガチガチな人も少ないので、ノリでダメージを与えつつ、ふっとばしなどを多用して相手を画面端に追い込む。そしてそろそろ溜まっているであろうゲージを使い、スーパーサイキックスルーから小γサイコリフレクター↓シャイニングクリスタルビットで勝ちをひろう。

次のラウンドでは少しおとなしくなって、負ける前にゲージを何とか1つ溜めておく。ゲージが溜まったら猛然と攻めに転じ、「ごめんなさーい」。



ゲージが溜まる頃に相手を画面端に追いつめておければ、ビッグチャンス到来だ。

中堅の舞は垂直ジャンプ待ちを基調としながら、小や中ジャンプ大キックで跳び込んだり、そこから白鷺の舞を使ったりして自在に闘う。うまく乱戦になれば、相手の技の隙にしゃがみ大パンチキャンセル超必殺忍蜂を決めて、気持ちよく勝とう。

これで相手の大将を引きずり出したわけだが、舞使いとして「アンディー!」は聞きたくないので、次の相手にも死にものぐるいで勝ちにいく。ここが最も勝負にこだわるべき瞬間なので、後はないものと思って闘おう。それでも負けてしまったときは、当然嫌な思いをするわけだが、そのおかげで次の試合では同じ間違いをしないはず、と素早く気分を切り替えるのだ。



空中投げは舞のところでクライマックスを迎える。

大将のユリはガチガチに待つ。スタートした瞬間から飛燕鳳凰脚コマンドを入れておいて、相手が開幕で跳んだら、ボタンを押して飛燕鳳凰脚を当てる。これで相手は虫の息なはずだ。この時点で体力はこちらがずっと上回っているので、あとはきっちり待って、飛燕鳳凰脚を対空で使ったり相手の技の隙にいれたりすれば、自然に画面がホワイトアウトする。飛燕鳳凰脚がなくなっても、しゃがみ大パンチや空中投げがあるので、十分待てるぞ。



飛燕鳳凰脚は他キャラの乱舞技より発生が早い。頼りになるぞ。

たずねびと



香澄、どこいっちゃったんだよ？おかげで、三種の神器だかなんだか知らないけど、個性的なふっとばしや避けを持ったおねーちゃんが来てて怖いんだ。しかも踊るし。

いかにも学級委員長系だよな、なんて二度と思わないから戻っておいで。お父さんを探さなくても、KOFに出れば勝手に応援に来るじゃん。



いなくなって気付く、香澄の存在感の大きさ。

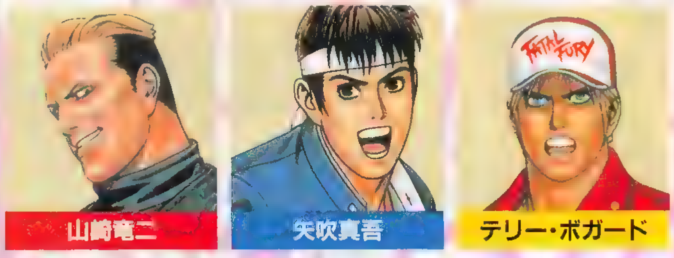
一口情報：先日、9月18日から4日間行われたAMショーで、「侍魂～サムライスピリッツ～」のイベントが行われた。声優を交えたラジオドラマ風トークライブや、開発の模範プレイなどが行われ、盛況だった模様。



水と油とセッケン水

はまーセレクション

山崎さんゴメンナサイチーム

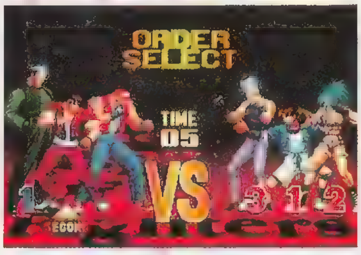


「ゲージストック」に重点を置き、派手に立ち回ってみよう。

このチームのポイントは、山崎のゲージを真吾が引き継ぐ点にある。アドヴァンストで山崎を使う場合、メンバーや順番にいつも問題を抱えがちだが、真吾がいればすべて解決。溜めたストックを無駄なく生かしてくれるぞ。

チーム順は一通り!?

真吾は山崎のストックを引き継ぐが、テリーが山崎のストックを引き継ぐことはない。よって、まずは「山崎・真吾」が決定。また、山崎の前に誰かを置いてもストックが無くなってしまうので、テリーは真吾の後に置くのがベスト。よってチーム順は「山崎→真吾・テリー」で決まり。この3人は比較的オールラウンダーなので、特に相手キャラごとに順序を変える必要はないだろう。ゲージストックによるプレッシャーのほうが重要。



相手が「キャラ」対策をとってきても、下手に動かないほうがいい。

前半イケイケ後は姑息に

先鋒の山崎は、蛇使いによる迎撃よりは、中ジャンプ&2択でのラッシュに重点を置いて闘う。ダメージを受ける機会は増えるが、ゲージが溜まりやすいためだ。うまく勝ちパターンにはまれば、1ラウンドで大体1・7ゲージは増やすことができる。


前号で紹介した「←→+小P」入力を活用しよう。

2ラウンド目以降では、比較的体力が多め（目安としては半分以上）の時は続けて攻めに回り、やや厳しい時は蛇使い重視でゲージ溜めに走ろう。空中ヒットすればダウンを奪えるが、この時も攻めに行かずに蛇だましでゲージを増やしておく。


返し技にはパチキを使い、ダウン中に蛇だましで溜めまくる。

注意するのは、なるべくストックを使わずに試合を進めるということ。自給自足になることが多いアドヴァンスト山崎は、押されることを嫌ってガードキャンセルC+Dを多用したほうがいいのだが、このチームに限っては多少無理をしたほうがいい。

チームの華（はな）狙え一発！

中堅の真吾は残りストックによって闘い方を変えていく必要がある。

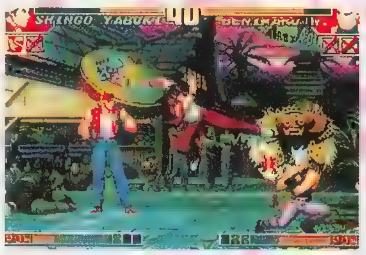
山崎が3つストックを残してくれた場合は、パワー発動→MAX駆け鳳麟（ガードされても可）→MAX駆け鳳麟→J大Kを狙っていく。ただ、開幕にいきなりパワー発動すると警戒されてしまうので、鬼焼きや毒咬みでダウンさせた後に発動し、すぐ起き上がりに重ねにいくといいだろう。


できるなら、下大Pにキャンセルをかければほぼ確実。

1発目をわざとくらわれても、クリティカルすれば次のMAX駆け鳳麟が連続ヒットすることもあり、この場合はほぼ全体力を奪える（!）。

残りゲージが1～2つの時はやや微妙。テリーよりも真吾のほうを使い込んでいるようであれば、そこでパワー発動して基本攻撃力を上げるのも悪くはない。いずれにせよ、テリーのためにストックは最低でも1つは残しておこう。

真吾は、山崎の残したゲージでMAX駆け鳳麟を絡めつつ、2人目までを確実に仕留めるのが目標。3人目を引っ張り出せたら後はボーナスゲーム感覚で、真吾キックや中ジャンプ大Pを連発してゲージ溜めに走ってもOKだ。


近距離大P→➡+小K→小真吾キックの連携は、ゲージ溜めに最適。

後始末は超絶連続技で

大将のテリーは、前の2人が稼いだストックを超必殺技に使っていく。

人数・体力的に負けている場合は、普段どおりに小バーンナックルや中ジャンプ大Kでラッシュをかけ、何とか崩していこう。コマンド投げがないので、相手がアドヴァンストで待ちに入られるとやっかいだが、昇り小ジャンプ大Kがしゃがみガードに当たるキャラであれば何とかなる。

リードしている時はやや待ち気味に闘い、近立ち大K→小パワーチャージ→パワーゲイザーや、大技ガード後のハイアングルゲイザーといった反撃を狙っていく。相手の体力がかなり少ない時は、ハイアングルゲイザーで削りにかかってもいい。また、テリーのガードキャンセルC+Dは近立ち大Kのグラフィックで、なかなかの性能を誇る。これで端に追い詰め、パワーウェイブ連発モードに持っていくことも可能だ。


当たればこのダメージ。大きいキャラなら、この後下段技と昇り大Kの二択でトドメを刺す。

なお、テリーはパワー発動はしないほうがいい。1～2人目の時はバーンナックルやパワーチャージの強化に使うことも考えられるが、3人目となるこのチームでは、反撃時の超必殺技用としてストックしておいたほうがいざという時に頼りになる。

山崎が活躍できないとちょっとキツイかも…

もともと性能のいいキャラが揃ってはいるが、あえて弱点を挙げるとすれば「コマンド投げを使えるキャラが1人しかいない」ということ。それをカバーするためのMAX駆け鳳麟であり、これでリードを奪った後のテリーの反撃重視戦法なのである。山崎を一定レベル以上使いこなせれば、真吾とテリーは少ない知識と経験だけでも十分勝負をかけることができるぞ。


緊急回避後も、投げではなく近距離大K→小チャージを狙う。

一口情報：古い読者の人は当然のことかもしれないが、SNKの前身会社は「新日本企画」。現在の「SNK」は、その略称である。ちなみにADKは「アルファ電子工業」の略称。

速リポート!!!

AM速報

1997 AM Show
最強ゲームはどれだ!?



SEGA
CYBER TROOPERS
VIRTUAL-ON
ORATORIO TANGRAM



CAPCOM-BOOTH



SNK
SAMURAI SPIRITS



KONAMI
FIGHTING WU-SHU

AMショー号外19日の現状では、電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラムが3部門を総なめ！一般入場日での評価はどうなる？次号での結果を待て!!

今年も、AMショーの季節がやってきた。待ってればいつか出るとは言っても、ゲーマーは少しでも早く新製品の香りに触れたいもの。ということで、アーケードゲーム界の一大イベントである、AMショーをバッチリ見てきたぞ。

各メーカー、それぞれのパフォーマンスで自社製品をアピールしていた。そのあたりを、会場で出会ったり見かけた人の声をまじえつつ、紹介していこう。

一番の期待作 オラトリオ・タングラム

会場では、今年からイベント解禁ということもあって各社が華やかな感じにブースをまとめている。特に、コンパニオンのお姉さんのきれいどころが目立つ…ってことばかり言っててもしょうがないので、まず大手メーカーのブースから見ていってみよう。

まずはセガ。モーターレイド、ウインターヒート、バーチャ3tbとバラエティ豊かなラインナップだが、やっぱり今回の注目は、電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム。

まだ開発度29・8％ということで、あまり台数は出ていなかったが、やっぱり人はそこに集中。ゲーメストライターも並んでいるようだ。どんな感じ？

「見た目は驚くほど変わってはいないけど、細かい操作性が変わっている。武器の種類も増え、ダッシュ、回り込みなどの操作がスムーズになっている。より接近戦で、いろいろな戦法がとれそう」

まだまだ開発度が低いため、いろいろな変更がかかりそう。

とりあえず今の段階で、感触はよかったようだ。

キャラクターの色がよくなった・悪くなったとか、議論のネタは尽きないよう。

中には、某メーカーの人のように、「もっと変わっているとウワサに聞いていたのに、残念。」という人もいた。どちらにしても、これから目が離せない作品だ。

また、セガブースの意外な伏兵が、釣りシュミレーションゲットバス。

「今回の一押しですね。イヤ、マジで。疑ってますね!?ルアーを泳がせてる様子が、水中の画面で見えるのがイインですよ。コレが。エサに食いつかせて4秒、急いで釣り上げてまたタイムが増える。ゲーム性が深いっすよ。」

と熱く語ってくれたのが釣竜とSHOサマ。ゲーム性の乏しい大型筐体ものが多い中、旋風を起こせるか。

新作ジャスティスに期待のカプコンブース

ブースに来てくれた人たちにいろんな手段でコミュニケーションしていたのが、カプコンブース。プレイしてくれた人にはスタンプ、ストIII2ndのミニ大会もやっていて楽しげな感じだ。大会では、コスプレ春麗のお姉さん（結構強い）が相手をしてくれるのである。

肝心のゲームのほうは、完全なる新作、私立ジャスティス学園が出展されていた。ポリゴンの学園対戦もので、とにかくアクの強い強烈なインパクトのある作品。

「愛と友情の合体攻撃は一見の価値あり。とりあえず全員の組み合わせは見てみたい。バレー部の、人間をレシーブしたりアタックしてしまうのが一番気に入った。」

独特のキャラクター作りは、プレイヤーの目をひいたことは間違いない。技を出しながら、思わず笑ってしまうプレイヤーが続出していた。

ストリートファイターIII2ndインパクトジャイアントアタックは、ストIIIに数々の細かい技が加えられたもの。ぐっと闘いのバリエーションが広がって歓迎という人と、見た目の変化があまり感じられないと思う人達がいたようだ。

ブース正面のビデオ上映コーナーでは、新作、スターグラデ



SEGA/GetBass

AMショー最大戦

35th Amusement Machine Show

SHOW

座談会前哨編

Ver.1997.09.20.AM7:25

●石井ぜんじ



TAITO/PSYCHIC FORCE2012

イエーターとストリートファイターEXの続編、ストリートファイターIII 3rdの紹介をほんのちょっとだけ流していた。見た人はラッキー？

ポリゴン格闘戦国時代

SNKブースは、話題のポリゴン版の侍、「侍魂」が出展されていた。もっともポリゴン化しにくいと思っていたシリーズだけに、あの侍達がポリゴンで動いているのに驚いた人もいただろう。

ポリゴン格闘らしく、ダッシュや回り込む動作ができることが特徴。その分、斬りつけた時の画面の止まる感覚とか、ジャンプ斬りなど2Dならではの操作感覚が失われているのが気になった。ゲームとして、今までの侍魂の感覚では少なくともプレイできないのでは!?という意見が編集部では多かった。

ポリゴンの対戦格闘に新しく参加してきたのが、コナミのファイティング武術。バーチャファイター、鉄拳シリーズと強敵の多い中、正統派格闘で勝負してきている。比較して厳しく見るマニアが多い中、どこまでゲーム性で追われるか!?

武術と同じ新基板の、レーシングジャムも期待されているようだ。『より実車に近い感覚。』その分スピード感やゲーム感が少なく、そこが気になるところ」とは基板オペレーターの弁。

ナムコブースでは、スクウェアのエアガイツが注目を集めていた。走り回り、飛び道具も撃てる異色の対戦格闘。操作性が変わっているために、わかりにくいという意見が多く聞かれた。開発度も15％とのことなので、判断できないところ。



NAMCO/RAPID RIVER



NAMCO/EHRGEIZ

しかし、「ちょっとわかれば、走り回っているだけで面白い。」（某プレイヤー）と、自由度の高さとゲーム感覚がプレイした人には好感触だったようだ。

タイトーのサイキックフォースも、マニア注目のタイトル。1台しか出展されていなかったが、完成度はかなり高いように見受けられた。キャラクターの表情を含めたグラフィックがレベルUP。両腕から繰り出されるブーストアーム、巨大なメテオハンマー風の技など、さらにいろいろな技が。発売のほうはまだだいぶ先になりそうなので、ゲーメストでの続報に期待してほしい。

その他、地味ながらプレイヤーの熱い注目を集めていたのがシューティングの新作、彩京のストライカーズ1945IIと、ライジングのアームドポリスバトライダー。ストライカーズは、ライター、他メーカーの開発をも唸らす完成度の高さ。確実に遊べそうだ。

一方バトライダーは、ライジングのオールスターキャラが勢揃いするチームバトル式が特徴。2台しか出展されていなかったが、ライジングシューティングのファンが行列を作っていた。並んでいたプレイヤーに感想を聞いてみたが、評価が分かれているようだ。



SEGA/VIRTUA FIGHTER3tb

▼今回も新声社ブースにて、アンケート集計がおこなわれた。号外発行直前は、身動きが取れないほどの人だかりが！
アンケートに協力してくれた皆さん、ありがとう！



KONAMI/BATTLETRYST



緊急速報としてざっと新製品を見てきて感じるのは、なんと言ってもポリゴン格闘の多さ。様々な種類が出てきて、バーチャと鉄拳タイプはポリゴン格闘の1ジャンルになりそうだ。

そんな中では、これからはゲーム性の高いものと、より高度なキャラクター表現方法が要求されてくると感じた。個人的には、新しさを感じるジャスティス学園と、確実に遊べるストライカーズ1945IIが一押し。

多の作品でも、期待はもてるが開発度の低いものが多かった。開発度の表示には別に基準なんてない。早めに見てもらっても、その評価は本当にゲームそれぞれに違う。開発度が低くても、期待を持たせるものもあれば、こんな段階で出して欲しくないものもある。

それぞれの結果は、メーカーが背負うもの。慎重に行っていって欲しいと思う。まあ、プレイヤーとしては発売された時点の完成度がすべてなのだが。

※AMショーに出展されたゲームを元に記事作成しています。開発状況が途中の状態の出展作や参考出展作も含まれていますので、実際に発売される製品とは異なる場合があります。


TECMO
大逃げするか、末脚ためるか、
対戦の駆け引きはキミ次第！
待望の
VSモードを搭載して、ついに出走！
3Dジョッキーレーシングゲーム第二弾
GALLOP RACER 2™
ギャロップレーサー
テクモ株式会社 販売部 〒102 東京都千代田区九段北4-1-34 3F PHONE:03-3222-7620/FAX:03-3222-7629
大阪支店：06-339-5136 名古屋営業所：052-953-8695
©TECMO, LTD. 1997

VIDEO GAME MAGAZINE・No.203
10.30 October 1997

CONTENTS GAMEST

ゲーメスト200号プレゼントにたくさんの応募ありがとう。当選発表は次号でやります。お楽しみに！全員応募者テレホンカードはもうちょっと待ってくださいね。

この号が発売されるころには、AMショーに出展されたニューゲームがぽちぽちゲームセンターに顔を出し始めているころ。ゲーメストもバリバリ最新情報を掲載していきますので、期待していてください。AMショーリポートや、座談会は次号にて。とりあえず速報を見よ！

速報！
P.40・・AMショー



今号のむーちゃん
（千葉県 M・Mさん）

☆今年こそは風鈴を買おうと思っていたのに…。形や音色が気に入った物って売ってないんだよね。

予測できない事態だとしても、ゲーメストは悠然と立ち向かう！

未曾有の新作サバイバルレース！いよいよ開幕!!

険しきイバラの道の果て、一輪の花を咲かせたい！

攻略砂漠をさまようキミを救う、命の水!!

NEW GAME初弾

ビデオゲームアップデイツ

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

掲載広告ご案内

表紙：「G DARIUS ver.2」

表紙写真：「侍魂」



マイキャラの気になる動向

Virtua Fighter 3tb™

なんだかんだいっても、やっぱり一番気になるのはマイキャラの変化でしょう。tbでは、どのように戦術を変えていかなきゃならないのかってことですな。

キャラクター別 戦術の変化

この本が出るころには、もうある程度tbが出回りはじめているころだろう。VF3から継続してプレイしている人たちの間から、「ジャッキー弱くなったよね」「いや、まだまだ全然強いよ。3のときが強すぎたんだって」なんていう会話が聞かれそうである。バランス調整のために、キャラごとに数々の変更がなされたtb。大きく変わったキャラ、あまり変わっていないキャラとその内容にはかなり差があるが、また新たな戦術が生まれてくることだけは必至であると言えよう。

では、実際に対戦をするにあたって、その変更点をどのように利用していけばいいのだろうか。弱くなってしまった部分をいかにしてカバーするのか。そして、強くなった部分をいかにうまく利用していくのか。早急に解決しなければならないこの問題を、この機会にまとめて考えてしまおう。

チームバトルモード用にサブキャラを育てるためにも、できれば今まで使っていなかったキャラの部分もチェックしておいてほしい。すべてのキャラの変更点を知っておけば、対策という点でも意味があるはずだ。

結城晶



新投げも加わって、可能性が広がったアキラ。tbならではの新生アキラを育て、再び頂点を目指せ！

新投げは回復可能!?

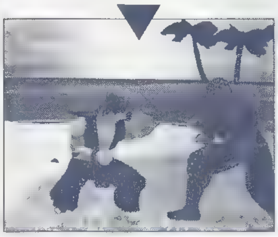
tbで新たに新技を加えたアキラ。崩し技の一種となる投げ技で、くらった側がしゃがみ状態になるのが特徴だ。

しかし実はこの投げ、くらった側がレバガチャで回復できることが発覚した。回復がなければ先行入力の鉄山が入り、約3分の1ほど持っていくことができるのだが…。

ただ、回復がかなり難しいのも確か。鉄山ならまだいいが、躍歩を回復するのはかなり厳しい。堅くいくなら、ガードされたときのことも考え、裡門よろけを狙っていこう。



新投げ炸裂！くらった側がしゃがみ状態になっているのが特徴。



スーパー回復なら、躍歩もガード可能。実戦でできるのだろうか。

[illegible]

撃歩翻胯、開胯の崩しが回復可能になったことは、もう周知の事実。しかし、先行入力で最速の右端脚を出せばやはり確定。いくらがんばってレバガチャしても、回復されることはない。

しかし、右端のタイミングが少しでも遅れてしまうと回復が可能になってしまうため、ある程度の決め打ちが必要になることは確か。崩したのかヒットしたのかを確認し、前者は最速右端、後者は別の選択肢とできれば、それにこしたことはないのだが…。

しかも、もちろんVF3のときのようにクイックフォワードからの右端…なんてものは入らない。その場で右端を出さなければならないので、距離が遠い場合及び、足位置がハの字の撃歩後はとどかなくなってしまう。安定を目指すなら、躍歩にしておいたほうがいいだろう。



今までは、クイックフォワードからの右端が余裕で間に合ったが…、



tbでは、その場最速の右端でないと回復されてしまうのだ。



躍歩で安定するのがベターだろう。足位置がハの字のときは特に。

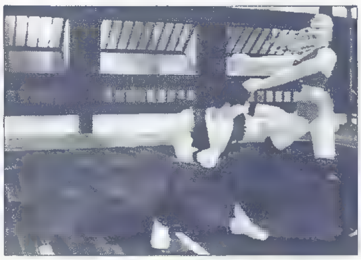
検証VF3tb 浮きの違いに目を向けてみる

馬歩衝靠や独歩頂膝に反撃が入りやすくなったことは、アキラにとってのマイナス要素といえる。ただ、これらはもともと投げによる反撃が一応確定だった技だけに、それほど痛い変更ではないという考え方もできる。

それよりも、躍歩、馬歩、そして崩し後の右端などの浮きが高くなったという前向きの要素のほうが格段に大きい。躍歩の場合、対軽量級（サラ・パイ・葵）で密着からならノーマルヒットで修羅覇王靠華山が全段ヒットするようになっているのだ。また、同じく対軽量級で、順歩翻胯→躍歩→修羅覇王というコンボが、平地でも入るようになっている（修羅覇王は1・3段目のみヒット）。

馬歩の場合でも、今までは修羅覇王が初段しか入らなかったケース（しゃがみガードにヒットした場合や、対ジェフリーノーマルヒットなど）で最後の鉄山部分がヒットするなど、うれしいことが多い。ただし葵などを相手にした場合、浮き過ぎて龍槍式がスカってしまう場合があることには注意したい。

そのかわり、修羅覇王自体のダメージは若干落ちている。状況によっては、別のコンボにしたほうがいい場合もあるかも…。



躍歩が密着でヒット！なんか高く浮いているような気が…。



軽量級相手なら、修羅覇王靠華山が3発キッチリ入るぞ。

JACKY BRYANT



弱体化したキャラの代表と思われているジャッキー。しかし全体的な変更点が味方して、結構いけるのだ。

エルボースピンが弱体ジャッキーの命

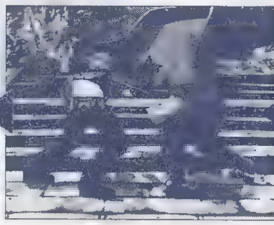
メインとなるほかの技が、のきなみ弱体化されているジャッキーにとって、唯一据え置きとなっているエルボースピンキックは頼れる存在。もうこの際戯れ言は言わず、頼れるだけ頼ってしまおう。

コンボエルボースピンがつながらなくなった今、返し技としてもエルボースピンを多用していきたい。幸いガード後に反撃しやすくなった技は多数ある。例えばアキラの馬歩衝靠、例えばウルフのニーブラストなどをガードしたあとには、すかさずエルボースピン、そして小ダウン攻撃までつなぎ、もれなくゲージ3分の1弱をゲットしよう。

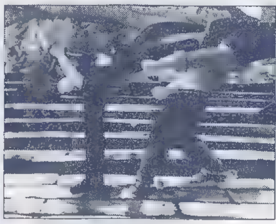
サディスティックハンギングニーを投げ抜けされても横投げが確定ではなくなったことを考えると、投げでもいいような気もするが、投げ技の数が少ないこと自体は変わっていないので…。



今までは、打撃で一切反撃できなかったウルフのニーブラストだが…、



tbなら、ジャッキーの肘が返し技となる。投げでもいいけど。



もちろんスピンまでつながり、ダウン攻撃までワンセットで決まる。

ダウン攻撃がとどかない!?。

ダウン攻撃の飛距離が短くなったことも、対戦に影響する変更点のひとつといえる。エルボースピンヒット後など、近いときには今までと同感覚でOKなのだが、相手を少し遠くにダウンさせるような状況がまずい。今までメインの中段攻撃のひとつだったダッシュハンマーをヒットさせたあとなどには、注意が必要となるだろう。

より遠くまでふっ飛んでしまう軽量級キャラ、特に葵などを相手にしたときは気をつけよう。

検証VF3tb

少し細かい変更点を少々

ちょっとだけ痛いスラントの変化

VF3でもそんなに強い技、という印象がなかったスラントバックナックル。しかし、ここにもちょっとした調整が加わっているようだ。

まず単発のスラントだが、上段攻撃に潰されにくくなったこと。発生の最後のほうが上段無敵になっているようだ。発生の瞬間なら立ちPなどで止まることもあり、絶対に潰されない、ということはないようだ。

そのかわり、硬直はかなり長くなった。ガードされた際にはラウの肘などまでが硬直に入り、よろけさせられることになる。

そして、スピニングスラントバックナックルの連携は、スピニングバックナックルをガードしても、2発目をしゃがみガードすることが可能になった。ただ、こちらはガードされても反撃を受けにくいようだ。



スラントの硬化が長くなり、ガードされるとラウの肘も確定してしまう。



スピニングバックナックルを立ちガードさせても…、



ディレイをかけなくてもスラントをガードされてしまう。

振り向き技のちょっとした変化

さらに細かいことになるが、背を向けてからの振り向き攻撃にもちょっとした変化が見られる。ひとつは、振り向きからでも、正面と同じく足位置によってパンチサイド、パンチスピンキックのどちらが出るかが決まるようになったこと。今までは前を向いているときのみ足位置で、背中向きからは距離で決まっていた。

もうひとつは、(これは本当にどうでもいいことなのだが) 振り向きのパンチロースピンが逆回転になったこと。で?って感じもするけど…。

SARAH BRYANT



スピードが命のサラだが、それに反して硬直が大きくなった技が多い。それほど目立たないものが多いが…。

先のページで紹介したダブルジョイントバットを筆頭に、ガード後の反撃が入りやすくなった技が多いサラ。特に痛いのが、ミラージュキックの硬化の長さだろう。VF3でも硬化自体は短くなかったため、反撃を受ける、という点ではあまり変わりはない。しかし、本当の意味はもっと別のところにある。

今までは3発ヒット後、小ダウン攻撃を安定して決めることができ、結構なダメージを奪うことができた。しかしtbになってミラージュキックの硬化が増えたことで、その後のダウン攻撃をいとも簡単に避けられてしまうのだ。

そのほか隙が大きくなったものとしては、ジャックナイフキック、スピンキック、(ステップ) ラウンドキックなどが挙がる。どれも反撃を受けない、あるいは受けにくかった技だけに、痛い変更点といえるかも。特に使用頻度の高かったものは…。



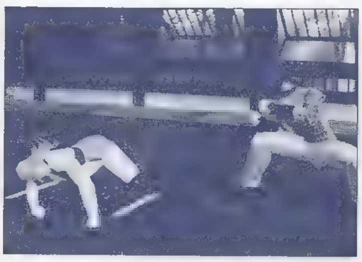
隙は大きいが、ダメージもあり、それなりに使えたミラージュキック。



でも、ダウン攻撃を楽々避けられちゃうんじゃあねえ。キツイでしょ。

検証VF3tb ターンロースピンが…

密かに痛い変更点がもうひとつある。それは、突き抜けるターンロースピンができなくなってしまったこと。VF3時代の特殊入力法を使っても、ガードされればしっかり引っ掛かってしまい、その後は反撃し放題。崩撃を始めとするさまざまな返し技が入ってしまう。今まで多用していた人は注意。



どうやっても、こうなっちまう。これじゃあ隙だらけですな。

鷹嵐

VF3時代も、実は決して弱くはなかった鷹嵐。さらなるパワーアップで、最強の呼び声も高い!?



弱体化した部分もチェックしよう

強化ばかりが目立つ鷹嵐だが、弱体化した部分も結構ある。以前の感覚で使えなくなった技もしっかりチェックしておこう。

●もろ差しの弱体化

鷹嵐にとって一番痛い変更点がこれ。もろ差しが、相手の打撃技の発生の途中をつかむことができなくなってしまったことだ。

例えばアキラの裡門ガード後鷹嵐側がもろ差しを最速で入力しても、アキラ側が打撃を出していれば、いとも簡単に潰されてしまうのだ。

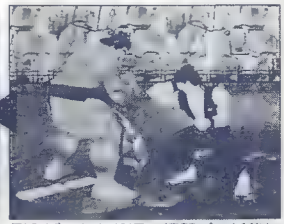


ダウン攻撃として使っていた四股蹴りのダメージは、かなり減少した。

●倒れるということ

鷹嵐も、ダウンする条件がほかのキャラと同じになったことは前号でも紹介したとおり。この変更のおかげで、一部の技がヒットしたあとに相手の投げが確定してしまう、なんていうことはなくなった。

しかし、このことをプラス要素とばかり考えるのは、いささか早計である。例えばジャッキーのエルボースピン。VF3では、2段目のみヒットでは倒れず、鷹嵐有利な状況となっていた。おかげで、肘ガード後にスピンキックを警戒せず攻め込むことができたのだが、tbではもちろんダメ。ディレイスピンも考慮に入れた選択肢を考えておこう。



例えばこんな状況。裡門ガード後に、最速でもろ差しにいっても…、



打撃でアッサリ返されてしまう。もろ差しに頼らず、通常の2択で。

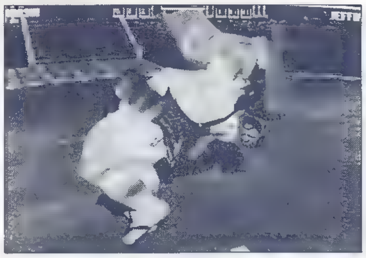


ダウンしてしまうことというのは、実は悲しい部分も多い。

基本は同じでOK

前述の弱体化部分以外は、心強い変更点ばかり。基本となる戦術に関しては、それほど大きく変える必要はない。

もっともうれしいのが、鷹嵐にのみ連続になる連携技がすべてなくなったこと。ジャッキーのコンボエルボースピン、カゲの散弾螺旋裏蹴りなどなど、今まで全段ヒットで痛い目に遭わされていた技が、もう怖くなくなったというわけだ。ただ、起き上がるのが遅いという欠点だけは改善されていないようだが…。



マニアックな投げ技といえば、この居反り。重量級相手もOK。

そのほかにも、細かい部分で確実にパワーアップしている点がある。投げ技のダメージの変化もそのひとつ。今までダメージが貧弱すぎて、あまり使えなかった外掛けが45から60（対重量級55）になったほか、対重量級でダメージが少なくなってしまった居反りが、ほかのキャラに決めたときと同じ70（今までは50）になっている。これで、投げのバリエーションも豊富になるだろう。

鷹嵐のみに対してダメージが上がる投げ技に関しても、少し変更が見られる。SSDが95→90、スプラッシュが90→85などが、その代表例だ。



こんな投げ技も、ほんの少しだけダメージが緩和されている。

検証VF3tb 大ダウンのチャンスは?

せっかく装備した大ダウン攻撃だが、使うチャンスは残念ながらあまりない。モーションがあまりに大きすぎて、まず間違いなく避けられてしまうのだ。

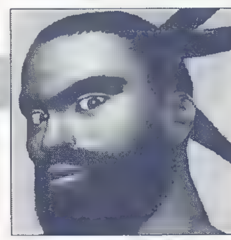
確定の状況となるのは、勝ち上げで相手を大きく浮かしたあとぐらいか。しかしこんなときには、コンボを狙ったほうがいいし…。



こんな状況では、やっぱりコンボを狙っていきたいしねえ。

JEFFRY McWILD

性能の上がった打撃技が多く見られるジェフリー。少しVF2時代の威厳を取り戻せるかな?



浮きが高くなった打撃技

VF3のころは、豊富な打撃技を持ってはいるがその性能はイマイチ、という印象が強かったジェフリー。しかしtbでは、一部の技が少しパワーアップしている。

パワーアップしたのは、浮かしの性能。メインのニーアタックヒット時の浮きが以前よりも少し高くなったほか、ケンカアッパーがヒットしたときに、非常に高く浮かすことができるようになっている。

また、ニーブッシュが空中の相手にヒットした場合、浮き直すのもポイント。このおかげで、その後のダウン攻撃が余裕で入るようになった。今までも空中コンボによく使用してきた技だけに、お世話になるチャンスも多くなることだろう。

しかし、これらのうれしい変更点以上にニーアタックに反撃が入りやすくなったことのほうが大きいかも…。



ケンカアッパーは、ノーマルヒットでもかなり高く浮かすことができる。



追い打ちは、やっぱりニーアタック→小ダウンが一番安定かな。

検証VF3tb ストマッククラッシュからの分岐

頭のページで紹介したとおり、ストマッククラッシュヒット後の投げが投げ抜け可能になったかわりに、⇦Ⓟ+Ⓚのリフトアップスローと、⇩Ⓟ+Ⓖのスパインバスターのふたつを使い分けることが可能になっている。

ただ、どちらもダメージ自体は少なくなっているので、分岐が増えたことよりも、リフトアップスローで後ろに放り投げてのリングアウトが狙いにくくなったことのほうが大きいといえる。



今までのコマンドだと、これになる。もうひとつは⇦P+Gだ。

険しきイバラの道の果てに、一輪の花を咲かせたい

攻略砂漠をさまよう君を救う、命の水！

WOLF HAWKFIELD



VF3では、最強の名をほしいままにしていたウルフ。はたしてtbではどうなっているのだろうか。

ローカウンター後は投げろ！

ローキックがカウンターでヒットしたあとに、目押しならば投げつながることは、すでに紹介したとおり。だが、そのタイミングはかなりシビア。しかし、これをやるとやらないとでは大きな違いが出てくるので、完璧なタイミングをマスターしたいところだ。
ローカウンターのあとは、ウルフ側が少し有利な状況になっている。打撃でいくなら、出の早いしゃがみPやコメットフック、そして判定の強いショートショルダーなどでいこう。



やっぱり男はジャイアント？タイミングをしっかりマスターしたい。

ジャイアントスイング後は追い打ちがキツイ

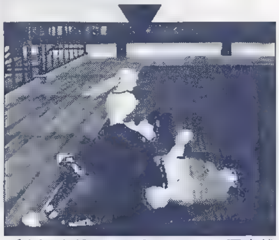
ウルフの代名詞ともいえるジャイアントスイング。決まったあとのお約束だった起こしは入らなくなっていることは前号でも少し触れた。今までこのワンセットで運ぶ距離が半端じゃなかっただけに当然の調整だともいえるだろう。
その副作用で、ダウン攻撃も一切不可能。いつもの調子でトドメにサマーソルトドロップなどを狙うと、大変痛い目を見るので注意したい。



ジャイアントが決まっても、そのあと起こせないのはもう常識？

反撃されやすい打撃技

ジャッキーやサラを相手にしたときに、この調整が響いてくる。ショートショルダーやニーブラストをガードされると、エルボースピンやダブルジョイントから、ダウン攻撃までキッチリ入ってしまうからだ。しかし残念ながら、これらの技に代わるものはないというのが実情。反撃のことまで考えず、今までと同じ感覚で使っていくしかないだろう。



ダウン攻撃も一切入らない。腰痛状態にならないように注意しよう。

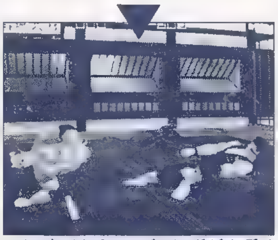
検証VF3tb
⇦Pからのニューコンボ

tbのアドバタイズでウルフが決めるコンボエルボーバットからのロードロップ。これは、ヒットしたときの倒れ方が変更されたからこそできるコンボだ。もちろん、エルボーバットからでも狙うことができるぞ。

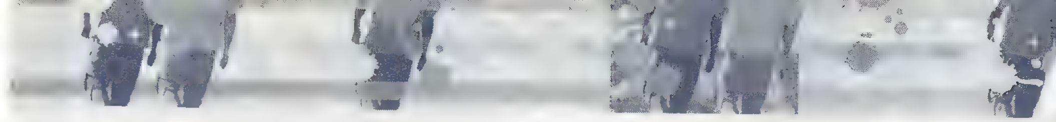


ヒット後、ダウンの仕方が変わったところがポイントだ。

今のところもっともお薦めできるのは、エルボーバット→ニーブラスト→ダウン攻撃。足位置に関係なく安定して決めることができる上、ダメージもおそらく最大だろう。
ただ問題は、発生も決して早くない上、上段攻撃であるという最大の欠点を抱えたエルボーバットを、いつ相手にヒットさせるのかということになるのだが…。



これがアドバタイズコンボだ！ダメージ重視なら、ニーブラストがいい。



LAU CHAN



今までもわりと苦しんできた感のあるラウ。しかし、彼にはさらに大きな試練が待ち構えている。

地掃腿なし[illegible]のか

ラウの技で弱体化したものは、今のところたったひとつだけ。しかし、そのたったひとつがあまりに大きすぎる。

その技とは、もちろん地掃腿のこと。ガードされたときの隙はこれ以上ないぐらいに大きくなっている上、発生までもが遅くなっている。ある程度対戦慣れした人なら、見てからでもガードが間に合ってしまうことだろう。

メインの下段攻撃として大活躍してきた地掃腿の弱体化をどうカバーするのかが、ラウ最大の課題となる。



発生まで遅くなってしまうなんて…。ひょっとしてダメ技か?

検証VF3tb 斜上からの連携強化

地掃腿の弱体化をカバーするには遠く及ばないが、一応うれしいニュースもある。それは、斜上掌→PPPまでがすべて連続でヒットするようになったこと。もちろん、斜上掌で相手のしゃがみガードを崩したときにも、PPPが確定する。

ただし、斜上→P自体の硬化が長さは相変わらず長めになっている。そこで止めたときの状況は変わっていないので注意しよう。



斜上PPP→しゃがみ下がり→斜上PPP…なんてのが強いかも。

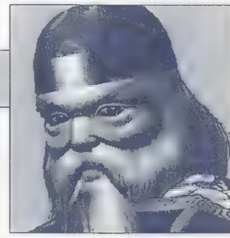


ガードされてカックン。こんな状態になった日にゃあ、もう。



なにい。崩撃まで入っちまうのか。こりゃあ厳しいねえ。いやまったく。

舜帝



不遇のキャラといえばこの人。シリーズを通して最下位をキープしてきたおじいちゃんだ。さて今回は…?

寝る[illegible]とは…

誠に申し訳ないが、いきなり悪いニュースから。それは、今まで隠居に使われていた仰飲連環端脚、及び酔仙連脚が使いにくくなってしまったこと。これまでは、発生した瞬間から上半身が無敵になり、下段攻撃以外の技で潰されることがまずなかったことから、体力をリードした際の隠居に使われていたこれらの技だが、tbではいとも簡単に潰されてしまう。何と、酔仙手部分をガードされたあとに迷いなしで出しても、肘で割り込まれてしまうのだ。



前はこんな技に潰されることはなかったのに。寝かしてくれぇ〜。

すでに[illegible]

飲むことが次第に困難になっていく今日、ラウンドスタート時にすでに何杯か酒を飲んでいることは、ありがたいことだ。その杯数は、標準の3ラウンド先取では2杯、2ラウンド先取、及びチームバトル時は5杯となっている。

2杯だけではあまり大きな意味はないような気もするが、1回酔歩転身肘、転身双冲掌、背後投げのいずれかを決め、そこから手酌1杯でもう8杯と考えれば、わりと役に立つことが分かるだろう。

一方、5杯という数字は、かなり意味が大きいぞ。

検証VF3tb 酔い覚まし技の変化

前号で、酔い覚まし技がヒットしたときの覚まし数が、シュンの飲んでいる量によって変わることを紹介した。ここでは、その具体的な数字を見ていこう。

数式は至って単純。今まで1杯覚ましていた技の場合、シュンがそのとき飲んでいる数÷10、2杯覚ます技が÷5となる。ただし端数はすべて切り捨て。そして1杯未満になった場合は、すべて1杯と計算される。



例えば、30杯のときにこの技をくらったら、一気に6杯分覚まされる。

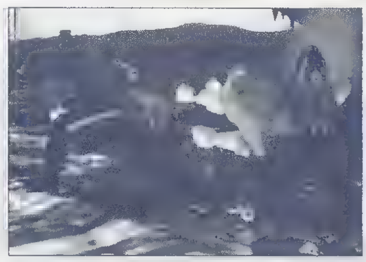
影丸



安定した強さは健在。今こそ最強の座を奪い取れ!

バランスのとれたキャラの代表といえば、このカゲをおいてほかにはいないだろう。tbでも、そのことはほぼ変わっていない。それどころか、対戦に大きく関わる変更点も、大したものはなさそうである。よって、今まで頼ってきた戦法が、このtbでもそのまま通用するということ。同じ調子でがんばろう。

ローキックカウンター後も、ほかのキャラと同じく目押しで投げをつなげたい。カゲはワンコマンドの投げ技を数多く持っているので、ほかのキャラよりも、少し楽なはずである。



ワンコマンドの投げが多いので、やりやすいかも。

LION RAFALE



ほかのキャラが落ちてきた分、少し上昇したかな?

もうひとり、変更点が少なくなっているのが、このリオン。相変わらず落とし能力も高くなっているので、勝ちにいくならリングアウトも積極的に狙っていこう。地下鉄ステージやビルステージが少し広くなったのはマイナスかもしないが…。

唯一少し痛いのが、斜前歩をエスケープやクイックフォワード(クイックバック)でキャンセルできなくなったことぐらいか。しかし、これも所詮は“遊び技”の範疇にあったものであり、対戦に直接関わってくる変更点ではないといえる。



斜前歩キャンセルなんて、所詮は遊び技。別になくたって…。

PAI CHAN



能力を最大限に発揮すれば、雲手なんかなくたって…。

雲手は使えない技？

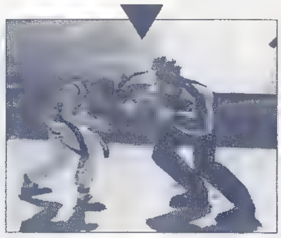
パイの変更点といえば、何といっても雲手の弱体化だろう。いなしに成功した場合には、今まで通り立ちKや投げなどを確定で入れることができるが、スカったときの硬直はかなり大きくなっている。その際は、通常の当て身モーションよりも大きく、見てからでも余裕を持って反撃されてしまう。よって、今までのように多用することは到底できなくなってしまった。

とはいっても、まったく使えない、ということはない。相手キャラや状況などをしっかり判断し、ここぞという場面でのみ使っていけば、まだまだいけるはず。相手によっては、当て身で代用することを考えたほうがいいかもしれないが…。

また、投げられないという特徴もなくなっているので、使う際には必ず投げ抜けも同時に入れるようにしたい。



かなり硬化が長い。通常の当て身より長いってのがキツイです。



モーションを見てから、余裕で反撃されてしまう。多用は避けよう。



雲手を使うときには、投げ抜けも入れておくことを忘れないように。

梅小路 葵



空中コンボの入りやすさは、あいかわらずだけど…。

ちょっとだけ痛い、ダウン投げの変化

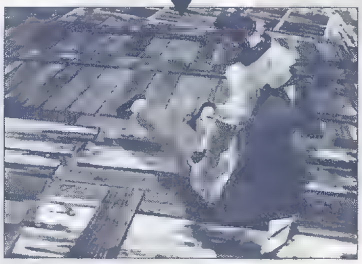
基本的には大きな変化がなく、今まで通りのスタイルを保っていけば特に問題はない葵。今まであまり見ることができなかったダウン投げがちょくちょく見られたりと、お楽しみ要素も多い。

ただ、このダウン投げの変更で、結果的に少しだけダメージが取れなくなってしまった技がある。それは、葵の投げコンボ中最大ダメージとなっていた海老折り。このあとのダウン投げが雲水から不動陣になったことで、ダメージが10減ってしまったのだ。まあ、対戦中にこの投げが最後まで決まること自体あまりないケースなので、大きな痛手とはならないだろう。

また、壁投げの半月巴が決まったあと、ダウン投げは確定しなくなっている。



3段きれいに決まったあとは、雲水で締めるってのがお約束。



しかし不動陣に。おかげでダメージが少し減ってしまった。

MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER

マーヴルヒーローズ VS. ストリートファイター

マーヴル強化月間突入!



街中の対戦レベルも何となく安定した感がある今日この頃。だが、慢心してはいけない。さらなる上を目指してひたすら精進あるのみだ。

いっちょ「ガツン」といっとけ

マーヴル流反撃の手引

強力な連続技を決めるチャンスも、連続技の破壊力自体も下がってしまったこの時代。生き残るすべはこれだ。

担当：ギィ

反撃は大事なダメージソース

前作、X-MEN VS SFに比べると、一度の連続技で奪うことのできるダメージがやや低くなったMSH VS SF。

これによって、1チャンスに強力な連続技を決めればOK、というわけにはいかなくなり、コンスタントにダメージを与えていかなければならなくなった。しかし、好き勝手に攻めているだけではガードに徹している相手にダメージを与えることも厳しい。

これには、ほとんどのキャラで投げからの追い打ちが入らないのも大きく影響している。



苦労して投げても…。

そんななかで、大事なダメージ源となってくれるのが今回紹介する意外な反撃ポイント。



連続技にならなくても確定状況があるのさっ!

一部の技のガード硬直の短さから反撃が成立する技もあるし、それぞれの特殊性ゆえに意外な技に意外な技で反撃できる場合もある。

特に連続技に組み込めないハイパーコンボが、確実に決まるチャンスでもあるので絶対にものにしよう。

絶対反撃ヴァリアブルアタック

X-MEN VS SFの頃より、硬直が短くなり、反撃しにくくなった感のあるヴァリアブルアタック。しかし、ガード硬直が短くなっているので相変わらず反撃のチャンスだ。

ただし、ガードからのダッシュが、硬直が完全に解けてからでないと入力を受け付けていないのでかなりやりにくいので、ダッシュからエリアルという反撃はあまりおすすめできない。

先行入力気味の、単発ハイパーコンボがおすすめだ。

表の反撃技はガード後、間合いが離れた場合のもの。めり込んだ場合はこれに加えて、直接エリアル開始技からエリアルにいってもいい。

当然メカザンギなら確実にくらいスクリュー or ファイナルが決まる。





なんと瞬獄殺まで入ってしまう。ガード硬直が短くなっているので実は相変わらず隙だらけ。

ガード硬直の短いジャンプ攻撃への反撃

技によって妙にガード硬直が短かったり、逆に長かったりということを感じたことはないだろうか。

それは事実であり、それが特に顕著に現れるのがジャンプ攻撃である。

ガード硬直の長いジャンプ攻撃を持っているのは、

- ・キャプテンアメリカ
- ・ハルク
- ・シュマゴラス
- ・ブラックハート

の4キャラで、さらに、

- ・リュウ
- ・春麗

の2キャラはジャンプ大キックのみガード硬直が長くなっている。

この6キャラ以外のジャンプ攻撃はすべて極端にガード硬直の短いものとなっている。

この「短いガード硬直」のジャンプ攻撃はガードマークが消える前に動けるほど短い

	ガンマクラッシュ
サイクロップス	メガオプティック
キャプテンアメリカ	F．ジャスティス
ハルク	ガンマチャージ
ウルヴァリン	ウェポンX
スパイダーマン	マキシマムスパイダー
オメガレッド	低空オメガスマッシャー
シュマゴラス	ミスティックステア／ダッシュ小Ⓟ～
ブラックハート	ハートオブダークネス
憲磨呂	×
リュウ	真空波動
ケン	昇龍裂破
春麗	千裂脚
ダルシム	ヨガフレイム
ザンギエフ	×
ベガ	サイコクラッシャー
豪鬼	滅殺豪波動
さくら	大咲桜拳
ダン	×

	ガンマチャージ
サイクロップス	小Ⓚ～
キャプテンアメリカ	小Ⓚ～
ハルク	小Ⓚ～
ウルヴァリン	小Ⓚ～
スパイダーマン	小Ⓚ～
オメガレッド	小Ⓚ～
シュマゴラス	小Ⓟ～
ブラックハート	小Ⓚ～
憲磨呂	小Ⓚ～
リュウ	小Ⓚ～
ケン	小Ⓚ～
春麗	小Ⓚ～
ダルシム	小Ⓟ（目押し）→中Ⓟ
ザンギエフ	立ち大Ⓟ→スクリューorファイナル
ベガ	小Ⓚ～
豪鬼	小Ⓟ→瞬獄殺／小Ⓚ～
さくら	小Ⓚ～
ダン	小Ⓟ→漢道／小Ⓚ～

	ヴァリアブルアタック
サイクロップス	メガオプティック
キャプテンアメリカ	F.ジャスティス
ハルク	ガンマチャージ
ウルヴァリン	B.バレッジX
スパイダーマン	クローラーアサルト
オメガレッド	オメガデストロイヤー
シュマゴラス	カオスディメンジョン
ブラックハート	ハートオブダークネス
憲磨呂	UBPメモリーズ
リュウ	真空波動
ケン	昇龍裂破
春麗	千裂脚
ダルシム	ヨガインフェル
ザンギエフ	スクリューorファイナル
ベガ	サイコクラッシャー
豪鬼	滅殺豪波動、瞬獄殺
さくら	乱れ桜
ダン	真空我道、漢道


キャプテンならジャンプ大Ⓟから、


着地アシストに割り込まれないほど長く固めることができる。


多くのキャラはガードマークが消える前に動かれ、


着地前に反撃されてしまう。

ので反撃しない手はない。

反撃に使う技については後述する天魔空刃脚に対する反撃とほぼ同じでOK。ただし、エリアルを狙う場合は小Ⓚなどを挟まず、直接エリアル開始技を狙っていこう。

ジャンプ攻撃の打点の高さによっては、反撃にはならないが、地上で技を出そうとしていれば割り込むことができるので、狙って損はないはず。着地後ガードを狙っているようなら投げも狙っていこう。

いずれにせよ、圧倒的に有利な状況なので何もせず見逃すのはもったいないぞ。

固有の必殺技への反撃

さすがにすべての必殺技についてチェックするのは無理であるし無駄でもある。そこで、ちょっと反撃にコツがいるものや、これをガードした後はチャンスだぜ、といったものを中心に見ていくとしよう。

●昇龍拳系（小）

昇龍拳を代表とする対空系必殺技。小だとこれが意外と反撃しにくいのだ。

Aクラス

・キャプテンのスターズ&ストライプス
・サイクのライジングアッパーカット
・昇龍拳（リュウ、ケン、豪鬼）
・ダンの晃龍拳
・憲磨呂のグレートファイティングジャンプ

以上の昇龍拳系必殺技(小)は着地に小攻撃が入る程度の隙はあるものの、間合いがちょっと離れているので、キャラによってはエリアル開始技が届かないので注意。


意外と隙の少ない昇龍系。反撃は慎重に。

ザンギならスクリュー or ファイナルが決まるぞ。

Bクラス

・スパイディのスパイダースティング
・中の昇龍拳系必殺技全般

こちらは一瞬ダッシュする余裕がある。ダッシュ攻撃からのエリアルがほとんどのキャラで可能だ。

Cクラス

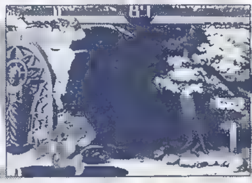
・ウルヴィーのトルネードクロー
・大の昇龍拳系必殺技全般
・そのほか跳び上がる系のハイパーコンボ

ここまでくると一目瞭然。見たとおりほとんどな技でも反撃できてしまう。

●サイクロンキック

実は1段目をガードしてしまえば2段目をジャンプでかわすことができる。垂直ジャンプでかわせば硬直に、ジャンプ攻撃からの連続技をたたき込むことが可能だ。


サイクロンキックはガードしてしまえば、


1段目と2段目の間にジャンプできてしまう。

●ガンマチャージ

ガンマチャージはガードされると方向転換することができないので隙だらけ。ただ、ここで注意しておきたいのがスーパーアーマー能力で、直接エリアル開始技を当てても浮かせられないのはもちろん、つながらない連続技もあるので注意。具体的には、立ち大Ⓚ→ファイナルジャスティスや、立ち大Ⓚ→インフェルノ、立ち大Ⓟ→真空波動などは入らない。


スーパーアーマーゆえ大攻撃から、


キャンセル必殺技はまず決まらない。

ただし、小攻撃→エリアル開始技と硬直中にヒットさせれば、連続技になっていなくとも浮かせることができるぞ。同様の理由でザンギ／メカザンギなら大Ⓟキャンセルスクリュー or ファイナルが決まる。


スーパーアーマーを逆に利用、硬直中に大Ⓟキャンセル、


スクリュー、ファイナル、そしてダブルファイナルも決まる。

●ガンマクラッシュ

大きく跳ね返ってしまうため、反撃を受けにくそうに見えるガンマクラッシュだが、意外にでかい反撃が可能。

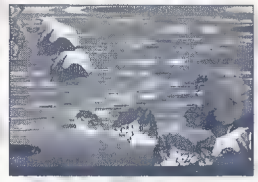
ただし、やはり間合いが遠い上、スーパーアーマー能力のおかげでダッシュからの連続技はまず無理。

当たり方によっては近くに着地することもあり、この場合は表中で反撃技の無いキャラも反撃が可能だ。

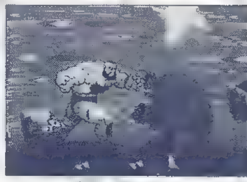
	咲桜拳
サイクロップス	メガオプティック
キャプテンアメリカ	F.ジャスティス
ハルク	ガンマウェーブ
ウルヴァリン	ウェポンX
スパイダーマン	クローラーアサルト
オメガレッド	オメガデストロイヤー
シュマゴラス	カオスディメンジョン
ブラックハート	ハートオブダークネス
憲磨呂	UBPメモリーズ
リュウ	真空波動
ケン	ダッシュF大Ⓟ~
春麗	千裂脚
ダルシム	ヨガインフェルノ
ザンギエフ	ファイナルアトミックバスター
ベガ	サイコクラッシャー
豪鬼	瞬獄殺
さくら	乱れ桜
ダン	漢道他

	インフェルノ
サイクロップス	メガオプティック
キャプテンアメリカ	F.ジャスティス(エリアル不可)
ハルク	ガンマチャージ(エリアル不可)
ウルヴァリン	ウェポンX
スパイダーマン	マキシマムスパイダー
オメガレッド	低空ダッシュオメガスマッシャー
シュマゴラス	ダッシュ小Ⓟ~
ブラックハート	ハートオブダークネス
憲磨呂	×
リュウ	真空波動（エリアル不可）
ケン	ダッシュ~（エリアル不可）
春麗	ダッシュ~
ダルシム	ダッシュ~（エリアル不可）
ザンギエフ	×
ベガ	サイコクラッシャー
豪鬼	滅殺豪波動（エリアル不可）
さくら	大咲桜拳（エリアル不可）
ダン	大断空脚

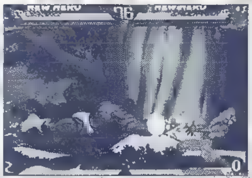
	マキシマムスパイダー
サイクロップス	メガオプティック
キャプテンアメリカ	F.ジャスティス(エリアル不可)
ハルク	ガンマチャージ(エリアル不可)
ウルヴァリン	ウェポンX
スパイダーマン	ダッシュ~
オメガレッド	オメガデストロイヤー
シュマゴラス	ミスティックスマッシュ
ブラックハート	ハートオブダークネス
憲磨呂	ダッシュ~（エリアル不可）
リュウ	真空波動（エリアル不可）
ケン	ダッシュ~（エリアル不可）
春麗	千裂脚
ダルシム	ヨガフレイム（エリアル不可）
ザンギエフ	ジャンプレバー前大Ⓟ
ベガ	サイコクラッシャー
豪鬼	滅殺豪波動（エリアル不可）
さくら	大咲桜拳（エリアル不可）
ダン	×


マキシマムスパイダーも決まる。見逃すな。


めくり、あるいはめくりそうな位置でガードすれば、


すぐ近くに着地するのでこんな反撃も可能になる。

●マキシマムスパイダー
間合いが離れるのはガンマクラッシュと同様だが、より隙が大きく、ほとんどのキャラで反撃が可能だ。


ザンギもこれなら反撃可能。

ダッシュからの連続技も可能だが、ダッシュ距離、エリアル開始技のリーチの関係上、エリアルには持っていけないキャラが多い。

●インフェルノ
ブラックハートのインフェルノは隙が大きく、たとえ画面端〜端に離れていても、表のような反撃が可能。
ブラックハート、憲磨呂、ザンギエフ、ダンではダッシュ攻撃が間に合わない。


ガードしてしまえば攻撃判定はなくなる。即反撃せよ。

リュウ、ケンなどはやはり、ダッシュからエリアルを決めることができないので、ダッシュ大P→真空波動（裂破）等の連続技を決めていこう。

●咲桜拳
ガードされると大きく跳ね返るさくらの咲桜拳も実は隙だらけ。全キャラででかい反撃を決めることができる。


カオスディメンジョンを発動してつかむ余裕さえある跳ね返り。

乱れ桜も同様に跳ね返り、隙があるが咲桜拳に比べると遥かに小さいので注意。

●天魔空刃脚
豪鬼の重要な攻め手の一つ、空刃脚だがこれも着地に隙があるばかりでなく、ガード硬直がジャンプ攻撃と同様に短いため意外といろいろな技で反撃が可能になっている。
表にはあえて乗せていないが、ほぼ全キャラで小攻撃からの連続技が可能だ。
ただし、間合いが意外と離れてしまうのでエリアル開始技のリーチの短いキャラは別の反撃を狙っていこう。

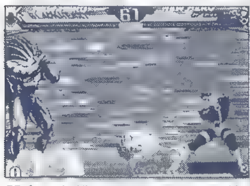

ガード硬直が短いのであわてると途中からぐらってしまうことも。


小攻撃からの連続技が安全確実。間合いが離れている点だけ注意。

アドバンシングを活用する

必殺技、ハイパーコンボの中にはアドバンシングガードを使うことによって、初めて反撃が可能になったり、より大きな反撃が間に合ったりするものがある。ここではそういったものをいくつか紹介しよう。

●オメガデストロイヤ／アーマゲドン／気功掌
完全にガードしきってしまうとほとんど反撃を受けない（アーマゲドンに至ってはブラックハートが先に動ける）オメガデストロイヤー、アーマゲドンも、アドバンシングガードで間合いを離し、終わり際に反撃をすれば意外に反撃が決まる。


間合いを離して終わり際に反撃。


相手が画面端の時は逆にめり込んでしまうので注意。

気功掌に関してはただでさえ大きな隙があるが、アドバンシングガードによってさらに大ダメージを狙うことができるぞ。

●千裂脚
普通にガードしても反撃可能になったこの技だが、間合いが離れてしまうこともあり、あまり大ダメージは見込めない。しかし、タイミング良くアドバンシングガードをかけることによって密着すると同時に硬直を短くすることができるため、表のような反撃が可能になる。
アドバンシングガードのタイミングはフィニッシュの1〜3発前。このタイミングだと、フィニッシュ部分をガードした直後に動けるようになる。千裂脚は連打でヒット数が大幅に変わるので毎回このタイミングでアドバンシングをかけるのは難しいが狙って損はないぞ。


フィニッシュの少し前にアドバンシングができれば、


決めポーズに反撃し放題だ。

アドバンシングガード後の反撃表

	オメガデストロイヤー	アーマゲドン	気孔掌	千裂脚
サイクロップス	スーパーオプティック	メガオプティック	メガオプティック	メガオプティック
キャプテンアメリカ	×	F.ジャスティス	F.ジャスティス	F.ジャスティス
ハルク	×	ガンマウェイヴ	ガンマウェイヴ	ガンマクラッシュ
ウルヴァリン	×	ウェポンX	ウェポンX	小Ⓚ〜
スパイダーマン	×	マキシマムスパイダー	マキシマムスパイダー	クローラーアサルト
オメガレッド	×	オメガデストロイヤー	オメガデストロイヤー	オメガデストロイヤー
シュマゴラス	×	ミスティックステア	カオスディメンジョン	カオスディメンジョン
ブラックハート	ハートオブダークネス	ハートオブダークネス	ハートオブダークネス	ハートオブダークネス、大Ⓚ〜
憲磨呂	×	HSMトレジャー	UBPメモリーズ	UBPメモリーズ
リュウ	真空波動拳	真空波動拳	真空波動	真・昇龍他
ケン	×	昇龍裂破（カス）	昇龍裂破（カス）	神龍拳他
春麗	×	千裂脚	千裂脚	小Ⓚ〜
ダルシム	×	ヨガインフェルノ	ヨガインフェルノ	ヨガインフェルノ
ザンギエフ	×	×	ジャンプ→スクリューorファイナル	スクリューorファイナル
ベガ	×	サイコクラッシャー	サイコクラッシャー	小Ⓚ〜
豪鬼	×	滅殺豪波動	滅殺豪波動、瞬獄殺	瞬獄殺他
さくら	×	大咲桜拳	乱れ桜	乱れ桜他
ダン	×	大断空脚	大断空脚、漢道	漢道他

	天魔空刃脚
サイクロップス	ライジングアッパー
キャプテンアメリカ	S&S（エリアル不可）
ハルク	ガンマクラッシュ（エリアル不可）
ウルヴァリン	Bバレッジ X
スパイダーマン	スパイダースティング
オメガレッド	小Ⓚ〜
シュマゴラス	小Ⓟ〜
ブラックハート	小Ⓚ〜
憲磨呂	GFジャンプ（エリアル不可）
リュウ	昇龍拳（エリアル不可）
ケン	昇龍拳（エリアル不可）
春麗	小Ⓚ（エリアル不可）
ダルシム	大Ⓟor大Ⓚ（エリアル不可）
ザンギエフ	スクリューorファイナル
ベガ	小Ⓚ
豪鬼	昇龍、竜巻（エリアル不可）
さくら	大咲桜（エリアル不可）
ダン	大断空（エリアル不可）

キャラによってこんなに違う

スーパーアーマー徹底分析

その性質を理解し、活用法・対策を考えてみよう。

担当：RED

スーパーアーマー能力とは？

本作ではハルク、ザンギエフ、メカザンギ、アーマースパイダーマンの4キャラにスーパーアーマーといわれる他のキャラにはない特殊な能力が備わっている。

スーパーアーマー能力というものを一言で説明してしまえば、「相手の攻撃をくらってものけぞらない」ということになる。

相手の攻撃をくらってものけぞる時間がない（＝すぐに動ける）ので、普通にガードしたら反撃できない状況でも反撃できたり、連続技をくらいそうになっても途中からガードできたりと、うまくつかえばオイシイことが多いのだ。

逆にこれらのスーパーアーマーキャラを相手にするときは、自分のキャラのどの技が相手のスーパーアーマーを破れるのか、防がれてしまうのかを知っておく必要がある。

キャラによる性能の違い

スーパーアーマー能力といっても、キャラによって性能が異なっている。キャラごとに見てみよう。

●ザンギエフ

スーパーアーマーキャラといっても、その能力が発揮されるのはフライングパワーボム＆ファイナルアトミックバスター発動時のみ。

スーパーアーマー能力そのものの性能は、ハルクと同じ（少なくとも現時点では違いが見当たらない）なので、詳細はハルクのところを参照のこと。

●アーマースパイダーマン

このキャラのスーパーアーマーは、すべてのキャラのすべての小の通常技に耐性がある。

また、以下の技に対しても耐性がある。

・キャプテンアメリカのシールドスラッシュ。

・シュマゴラスのしゃがみ中パンチと、ミスティックステアの爆発（ただし、2個以上くっつけられたときはダメ）。

・ブラックハートの大パンチ、大キックによるデーモンゾンビがカス当たりしたとき。

しゃがみ大キックのゾンビはグラフィック的には群れているが多段HIT判定になっていないので、直撃しても取り付かれずにすむ。

・リュウ、ケン、ゴウキの遠中キックと立ち大キック。

・リュウのジャンプ中パンチ。

●ハルク

ハルクのスーパーアーマーは基本的には、ジャンプ大パンチ、ジャンプ大キック、しゃがみ大キック以外の通常技、飛び道具系必殺技に対して耐性がある。

しかし、これはあくまでも〝基本的〟であって、これに当てはまらない技も多く存在している。例外的な技を持つキャラをそれぞれ見てみよう。

・サイクロップスのオプティックブラストに対しては、耐性なし。

・キャプテンアメリカ、憲麿呂、ベガのジャンプ大パンチ、ジャンプ大キックに対しては耐性あり。

・ハルクのガンマスラムに対しては耐性なし。

・ウルヴァリン、シュマゴラスのしゃがみ大キックには耐性あり、しゃがみ中キックには耐性なし。

ミスティックステアの爆発は、1～2個なら耐える。3個以上くっつけられていると3個目の爆発からのけぞってしまう。

・ブラックハートの大キック、大パンチボタンによるゾンビ、デーモンによる攻撃も2発までならのけぞらずに耐える。

・ダークサンダーには耐性なし。

・春麗のジャンプ大キックの2段目のみが当たった場合は、のけぞらずに耐える。

・ダルシムのドリルキックには耐性あり。ヨガフレイムには耐性なし。

・ザンギエフのエルボードロップ（ジャンプ中レバー下＋中Ⓟ）には耐性なし。

●メカザンギ

ハイパーコンボ、必殺技も含めいかなる攻撃をくらってものけぞらないし、ダウンすることもない（投げはダウンする）。エリアル開始技をくらっても浮かされない（ザンギの中Ⓟ投げは除く）。

スーパーアーマー対策

●VSハルク

跳び込みからの連続技を狙う場合は、基本的に大攻撃で跳び込むようにする。小～中攻撃での跳び込みを当ててしまうと、逆にガンマクラッシュで反撃されてしまうので気をつけること。

ダッシュからの地上チェーンでエリアルを狙う場合は、1発目の小技を入れたら最速でエリアル開始技つないでいこう。

●VSメカザンギ

とにかく常識が通じないキャラなので、ある程度対策を練らないと危険だ。

スーパーアーマーをフルに利用した〝くらい投げ〟に要注意。他のキャラと同じつもりで跳び込みからの連続技なんか狙うと、まず投げられてしまうぞ。跳び込むときは、技を当てた後にメカザンギの投げ間合いに入らないような位置から跳び込むこと。

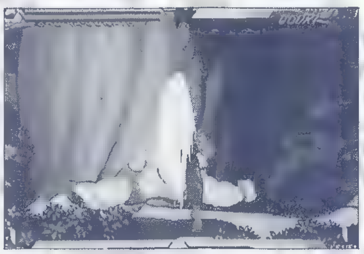
昇龍系、突進系の必殺技、ハイパーコンボは使ってはダメ。昇龍系は落ちてきたところを投げられるし、突進系もくらい投げやシベリアンブリザードで割り込まれる可能性が高い。



ハルクに対しては大攻撃で跳び込もう。



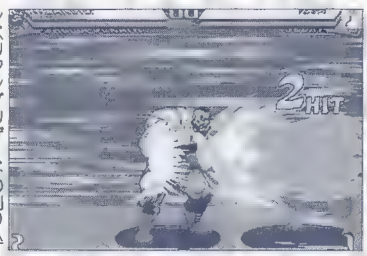
大で跳び込めば、普通に連続技が入る。



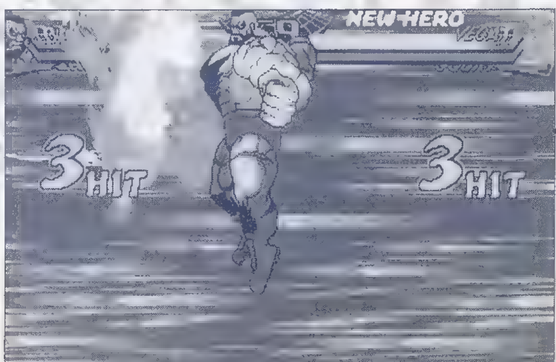
まずい！それはまずいよ！



ほ～らつかまった。



シベリアンブリザードの割り込み性能はあなどれない。



サイコクラッシャーもこの通り。

野獣復活!

ウルヴァリン連続技

暴れることに美学を感じるウルヴァリン。ゲームでも本領発揮だ。

担当：SHO



エリアルレイヴ

前にもエリアルレイヴは紹介したが、そのときは基本的なものばかりだった。今回はもう少し高度なエリアルレイヴを紹介しようと思う。

ウルヴァリンのエリアルレイヴは立ち大キックで浮かせたあとに、小キック↓中パンチ(5回)↓中キック↓ドリルクローといった感じだったのだが、これよりも多少段数を増やすことができる。

エリアルレイヴ始動技である立ち大キックを決めるまでに、ジャンプ攻撃からであれば、段数を稼ぐことはできる。

地上でのコンボは、ジャンプ小Ⓚ↓中Ⓚ↓大Ⓚ↓しゃがみ小Ⓚ↓しゃがみ中P↓立ち大Ⓚ（エリアルレイヴ始動）というようにコンボを入れることができるが、ジャンプ中に3つ技を出すと相手との距離が離れてしまい、着地してからの小キックが入りづらくなってしまうので、小キックを飛ばして、直接しゃがみ中パンチを入れるか、少し遠く感じたらダッシュしてから小キックを当てるようにすればいい。

相手が画面端にいるときなどには直接小キックにつなげても問題はないので、どんどん狙っていこう。しかし、背の低いキャラが相手のときには、ジャンプからのチェーンコンボが3つ入らないので、小Ⓚ↓大Ⓚぐらいにしておくといい。

地上でのコンボが終わったら次はエリアルレイヴの始まりだ。段数重視のエリアルレイヴならば、スーパージャンプしてから、小Ⓟ↓小Ⓚ↓中Ⓟ↓小Ⓟ↓小Ⓚ↓中Ⓟ（2回）↓中Ⓚ↓ドリルクローというエリアルレイヴが可能。

初めの小パンチ↓小キック↓中パンチの後に再度小パンチに戻るわけだが、このときチェーンコンボのようなタイミングでボタンを押すと、つなげることは難しい。

そこで、多少タイミングをずらして目押しする感じでつ

地上コンボからエリアルレイヴまで


通常ジャンプ小キックから、

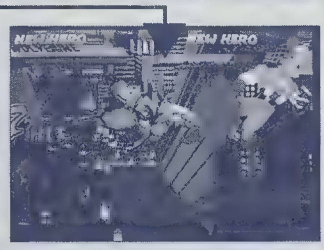

中キック


大キックを空中でつなげ、

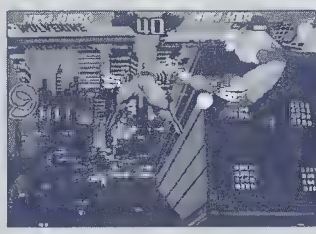

着地と同時にしゃがみ小キック


しゃがみ中パンチ


立ち大キック。ここでエリアルレイヴが始動する。


スーパージャンプから、小パンチ、


小キック、


中パンチ。この後に、


再度小パンチにもどる。


小キック、


ここで、中キックを2回入れる。


中キックをキャンセルして、


最後にドリルクローだ。

なげるのがよい。慣れてくれば、技をつなげるタイミングがつかめてくるはずなので練習してみてほしい。あと、あまり早く小パンチをつなげてしまうと、中パンチ2回のところで相手を落としてしまいがちなので、なるべく遅めに小パンチを当てたほうが拾いやすくなるので慣れてくれば意識するといいだろう。

地上無限連続技

MSHシリーズには欠かせない!?のが無限連続技。今回はないのではないのかと思われたが、やはり存在した。ウルヴァリンには2つのやり方があるので、1つずつ紹介してみよう。

●その1

まずはバーサーカーチャージを使ってからが勝負なので必ず使うこと。まあ、ウルヴァリンは暴れていればすぐにゲージを溜めることができるので、難しくはないはずだ。どうしてもゲージが足りないときにはスーパージャンプ中に中パンチを連打すれば、みるみるゲージが溜まっていくのでそれでゲージを確保しよう。

バーサーカーチャージでスピードアップしたならば、相手を画面端に追い詰め、ダッシュして小Ⓟ→小Ⓚ→中Ⓟを立ち状態で2回ヒットさせる。6ヒットさせた時点で相手との距離が離れてしまうので前ダッシュして間合いをつめながら再度小パンチにつなげていく。これだけで無限コンボの完成なのだが、やってみるとこれが意外と難しく思うようにつながってくれない。また、画面端以外ならば、小Ⓟ→小Ⓚ→中Ⓟを1回入れた時点で相手との距離が離れてしまうので2セット入れることはできない。よって、画面端以外の場所でヒットしたときには小、小、中のコンボを1回ヒットさせた時点でダッシュし、再度小、小、中のコンボで画面端までもっていくといい。

この連続コンボで相手がピヨるまで入れることもできるが非常に難しいので途中でしゃがみ小Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→立ち大Ⓚのコンボに変化させてエリアルレイヴに持ち込めば安定したコンボにすることは可能だ。相手に与えるダメージは少ないが、ピヨり値も上がるしヒット数も多いので相手にあたえる心理的ダメージは絶大だ。

相手がガードに徹しているときには固めるためのプレッシャーとなるし、アドバンシングガードをされてもダッシュでどんどん固めればいい。ときおり投げを混ぜてみると絶大な効果を発揮する固めとなるので非常にオススメだ。

このコンボはただ闇雲にボタンを押しただけではつながらないので、高度なタイミングが必要となってくる。練習すればそんなに難しくはないのでがんばってみてほしい。

●その2

まさに極悪といった感じのする無限コンボが2つ目の連続技だ。これは非常に簡単で、かつ強力なため、ゲームバランスを崩す恐れがあるので対戦での使用は控えたほうがよさそうだ。

では、その無限コンボのやり方だが、まずバーサーカーチャージでスピードアップをする。ここまでは先ほどのコンボと変わらないのだが、肝心のコンボが非常に簡単なのだ。

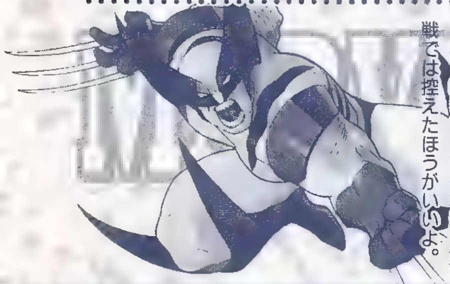
スピードアップした状態でしゃがみ大パンチを連打するだけでいいのだ。これだけで連続技になってしまう無限コンボなので非常に強力。しかも、ダッシュしゃがみ小キックなどの非常に速い行動からも、大パンチにはチェーンコンボでつながるので、非常にヒットさせやすい。後はレバーを下に入れて大パンチボタンを連打すればいいのだ。

ダメージの値は相手によって変化するのだが、柔らかい相手は、そのまま死ぬまでヒットするし、堅い相手でもピヨるまで連続ヒットとなるので、ピヨってから再度同じことを繰り返せばまったく問題ない。

大パンチに飽きてきたら途中でハイパーコンボのバーサーカーバレッジXやフェイタルクローにつなげてもいいし、バーサーカーチャージの状態であれば、しゃがみ大パンチからしゃがみ中パンチにつなげることもできるので、エリアルレイヴにもっていくこともできる。

しゃがみ大パンチが連打が遅いと、途切れてしまうことがあるので連打には気合をいれよう。

一度やって見ればその強さが実感できるはずなので試してみてほしい。でも本当に対戦では控えたほうがいいよ。



無限コンボ その1



バーサーカーチャージ状態でダッシュから小パンチ、

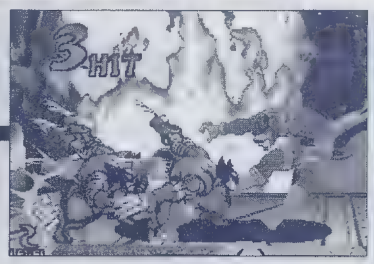


小キック、

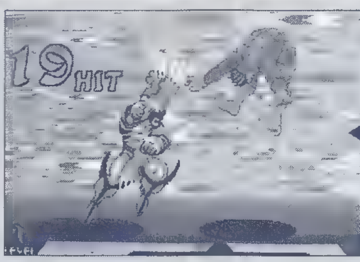


中パンチの1セットを、再度ダッシュしてから連続で当てる。

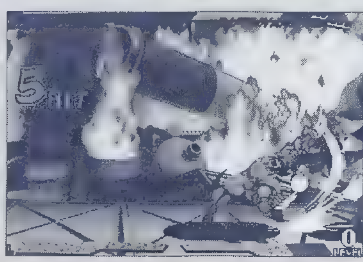
無限コンボ その2



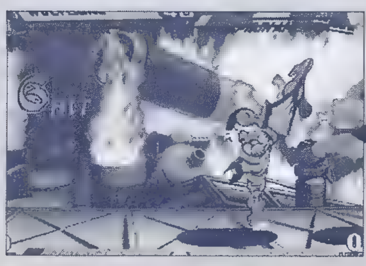
バーサーカーチャージの状態でしゃがみ大パンチ連打。



ハイパーコンボに変化させてもいい。



しゃがみ中パンチに戻して、



立ち大キックを入れれば、ここからエリアルレイヴ始動。

ゲージが溜まったら出撃だ!

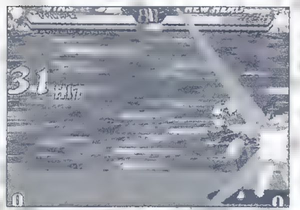
春麗



いかにまとわりつき、千裂脚につなぐかが重要となる。エリアルの後もチャンスは続くぞ。

担当：GED

ひたすら千裂脚狙い!



小中大からの千裂脚でこの減り！これが春麗の強さだ。

春麗の狙いは、ズバリ、チェーンからの千裂脚。相手にしつこくまとわりつき、隙あらばこれを叩き込んでいく。

多用するチェーンは、下小Ⓟ→下中Ⓟ→下大Ⓟで、間合いに応じて下中Ⓚを加えたり、下中パンチを省いたりする。そして下大Ⓟにキャンセルをかけ、千裂脚。

この連続技だけで約4割もの体力を奪うことができるという素晴らしさ。とにかくガンガン狙っていこう。千裂脚は、猛連打することによってヒット数が倍増するので、とにかく気合を入れて連打することも忘れずに。

チェーンの最中にヒット確認をして、ガードされている場合はゲージを無駄遣いしないようにするのも大切だ。

チェーンをガードされている場合、たまにはキャンセル旋円蹴を混ぜてみるのも効果的だ。見慣れてしまうとガードされやすい技だが、たまに使う分には意外と効果がある。すばやく中段を攻撃できる大の旋円蹴を使いたいので、少し間合いが離れている状態から使っていこう。下中Ⓚや下大Ⓟ、下大Ⓚなどにキャンセルをかけるとちょうどいい。



チェーンをガードされたら、キャンセルで大の旋円蹴。たまにはね。



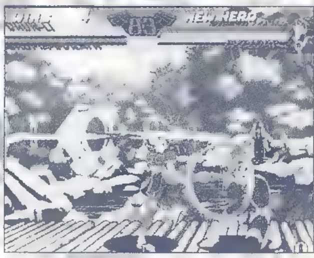
しゃがみくらい中だと下Ⓟが当たらないクモ男。千裂チャンスが激減するイヤな相手だ。

立ち攻撃を混ぜてまとわりつく

ひたすらまとわりつき、積極的にチェーンからの千裂脚を狙うためには、うまく立ち攻撃も混ぜていく必要がある。

なぜなら、同じガードされるにしても、立ち攻撃はしゃがみ攻撃に比べ、ガードされた後に間合いが離れないからだ。なかでも立ち小Ⓟや立ち小Ⓚは、ガードされてもほんのわずかしか離れないので、ラッシュのつなぎに重宝する。

千裂狙いのチェーンをガードされたら、いったん立ち小Ⓚできざんでから再び間合いを詰めるというのもいい手だ。チェーンで離れたからといって毎回素直にダッシュしていては簡単にカウンターをくらってしまうので、小技を多めに当て、ダッシュのタイミングを読まれにくくすることが立ち小攻撃の狙い。



じつは使える立ち小Ⓚ。ラッシュ時の固めに混ぜると効果的。

千裂脚後の起き攻め

千裂脚がヒットした後は相手がダウンし、こちらのほうがわずかに先に動けるので、起き攻めを仕掛けることができる。このときの選択肢は、

①下段チェーンからの千裂脚
②昇り踏みつけ
③投げ

というのが主なもの。

このなかで最もおいしいのが①。千裂脚が入ってるから当たり前だけど。①は痛いので、相手はしゃがみガードしていることが多いはず。そこで②が必要になる。昇り踏みつけor踏みつけ百裂はダメージが低いが、使わないとしゃがみガードで安定されてしまうので、嫌がらせとして混ぜていく必要があるのだ。相手が着地を狙っているようなら、多段ジャンプを生かし、いったんバックジャンプで仕切り直すことも大切だ。③の投げは、②のダメージが低いのをいいことに、しゃがみガードでガチガチに固まっている相手に使う程度。あまりメインに狙っていくほどではない。



千裂後は起き攻めのチャンス。相手が立っているようなら、下段チェーンからの千裂脚で。

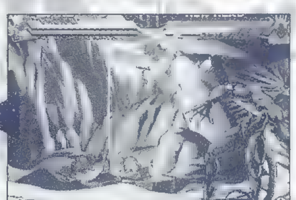


しゃがんでいるようなら昇り踏みつけが当たる。

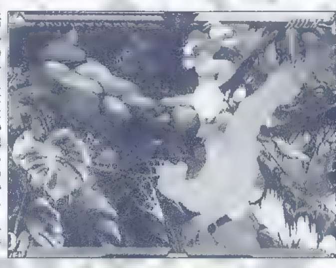
大キックと踏みつけで跳び込め!

跳び込みはJ大Ⓚがメイン。ヒット下方向に判定が強く、ヒットorガード時の相手の硬化時間が長いからだ。2段技なので、多少早めに出しても当てられるというのも理由のひとつ。

大Ⓚで跳び込んだら、下段チェーンから千裂脚を狙い、ゲージがない場合は、エリアル狙いでいこう。しゃがみ姿勢の低いウルヴァリン、スパイダー、オメガ、シュマ、さくらの5キャラに対しては立ち小Ⓟがスカってしまうので、立ち小Ⓚ→立ち大Ⓚでエリアルにいくこと。



やっぱり跳び込みは大Ⓚでしょ。当てやすく、地上技につなぎやすいのがウリ。



踏みつけ後は跳ねるので、メカザンギのようにスーパー（ハイパー!?）アーマーを持っている相手にも有効だ。

身体が大きいハルクやザンギエフなどに対しては、踏みつけでの跳び込みもかなり有効だ。踏みつけに対して手堅くガードしているようなら、踏みつけ→J大Ⓚで跳び込むといい。以前にも紹介したように、踏みつけた瞬間に大Ⓚを押すと、上に跳ねずにJ大Ⓚで跳び込めるからだ。

相手を画面端に追い込んでいる場合は、踏みつけが当てやすくなるので、体の大きいキャラが相手でなくても狙っていこう。ただ、踏みつけがヒットした場合は、相手が少しバウンドしてしまい、J大Ⓚがスカってしまう。慣れていないうちはJ大Ⓚを当てた気になってしまいがちなので注意してほしい。

エリアル後のチャンスを生かせ!

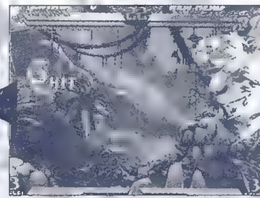
さて、エリアルはどういったものを使っていくのかというと、

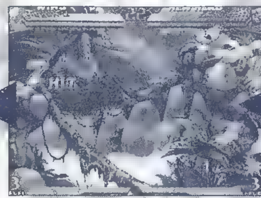
①SJ→J小Ⓟ→J小Ⓚ→J中Ⓟ→J中Ⓚ→J大Ⓟ→レバー前J大Ⓚ×2→（着地して）下小Ⓚ→立ち中Ⓟ→立ち中Ⓚ→立ち大Ⓟ→下大Ⓚ
②SJ→J小Ⓟ→J小Ⓚ→J中Ⓟ→J中Ⓚ→J大Ⓚ
③SJ→J小Ⓟ→J小Ⓚ→J小Ⓟ→J小Ⓚ→（ジャンプ）J小Ⓟ→J中Ⓟ→J大Ⓟ→J大Ⓚ

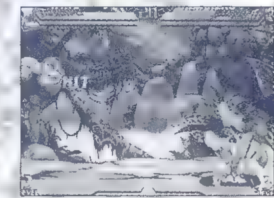
と、大きく分けて3つある。

①は、エリアルの6ボタンチェーンの最後をレバー前入れ大Ⓚにし、すかさず再びレバー前J大Ⓚを当てて相手より先に着地してバウンド中を下小Ⓚで拾うというもの。コツとしては、J中ⓅからJ中Ⓚのつなぎをほんのわずかに遅らせることと、レバー前J大Ⓚ×2はすばやくつなげる

ということ。ここまで多段になると最後のほうはたいしたダメージにならないので、立ち中Ⓟや立ち中Ⓚで止めてどさくさにまぎれて投げてしまうのも手だ。①はゲージがない場合に狙っていくといい。②は、小小中中とつなぎ、

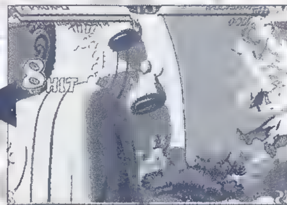

エリアル①は、チェーンの最後をレバー前大Ⓚで締め、


直後に2度目のレバー前大Ⓚを当てながら落下。


そして、バウンドを下小Ⓚで拾ってチェーンにつなぐ。

最後を大Ⓚで締めるわけだが、こうすると相手は叩きつけ状態にならないというのがミソ。相手の着地にちょうどかぶさるように落ちることができるので、相手がしゃがんでいるようならJ大Ⓚを当て、そのままチェーンからの千裂脚へ。立ちガードしているようなら、スカして落ちて下段のチェーンから千裂脚へ。かなり使用頻度の高いエリアルだ。

③は多段ジャンプを利用した上級者向けのエリアル。小Ⓟ→小Ⓚから再び小Ⓟ↓小Ⓚに戻り、2段ジャンプで拾い直すというもので、これも②と同様に最後をノーマルのJ大Ⓚで締めることによって、相手の着地を攻めることができる。③で例に挙げたものは、全キャラに入るというだけで、キャラ別に見ればまだヒット数は増やすことが可能。小小中中から小小に戻れるキャラもいるぞ。③に慣れたら、少しずつヒット数を増やしてみるのも面白いだろう。


エリアル②は、最後のジャンプ大キック（2ヒットになるヤツ）を当てて、


着地した相手にJ大Ⓚを重ねるのが常套手段。

対空はやっぱり立ち大Ⓚ

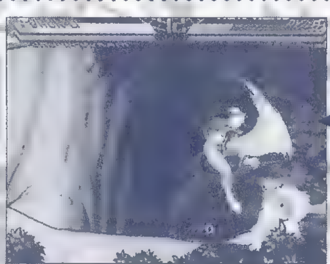
対空にはエリアルスタート技である立ち大Ⓚを使う。たとえ相手の跳び込みと相打ちになったとしても、こちらは大攻撃だし、強引に上空に跳ね上げることができるので、単発の被害しか受けないですむからだ。

立ち大Ⓚで打ち上げた後は、エリアルやキャンセル天昇脚（or覇山天昇脚）の他に旋円蹴で中段を急襲するという手もある。着地後はしゃがみガードしていることが多いのでそこを狙うのだ。これは相手が画面端に落ちるような状況で使うと当てやすい。相手が画面端に落ちるような状況だと旋円蹴が当てやすいのでオススメだ。

今作になって、溜めではなくコマンド技になった天昇脚だが、対空にはあまり使わない。飛行能力で浮いている相手を落とすくらいだ。強力なジャンプ攻撃を振り回し、明らかにガードしていないであろうと思われるときには、気功掌を使ってもいいだろう。

まあ、基本的には立ち大Ⓚを使い、これで勝てそうもない技に対しては、バックジャンプで逃げるか、ジャンプ攻撃にアドバンシングガードをかけることで対処していくことになる。

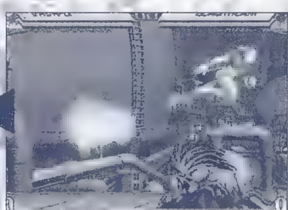

立ち大Ⓚで跳ね上げると画面が上にスクロールするので、春麗の動きは分かりづらくなる。

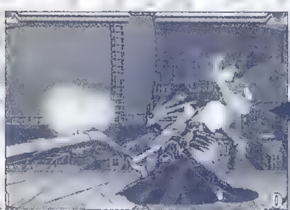

そこで、着地を狙って旋円蹴。しゃがんでることが多いんだコレが。

ゲージあっての春麗だから

春麗はゲージを使いまくることで強さを発揮するキャラなので、パートナーはゲージを溜めやすいキャラが好ましい。まず先発でゲージ稼ぎキャラを出し、ほどよくゲージが溜まった（2つ以上）ところで交代するというのが理想。

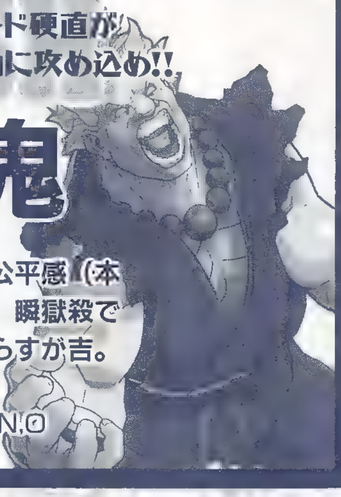
筆者の場合はシュマコラスと組ませているのだが、こいつは結構ゲージを稼いでくれるので相性は悪くない。シュマは本来、自分で溜めて自分で使う「自給自足タイプ」のキャラだが、あえてゲージの使用（カオスディメンション）を少し控え、春麗にゲージを残すことで溜めキャラとしての役割を果たしているからだ。


スーパージャンプから空中ダッシュして相手の頭上で小パンチを出す。


すると、下りで大Ⓚを出すことができる。あまり多用するテクニックじゃないけどね。

相手のガード硬直が
長い技を軸に攻め込め!!

豪鬼



耐え難い不公平感（本文参照）は、瞬獄殺でスカッと晴らすが吉。

担当：FRS-N,O

本題に入る前に…

このゲームには、相手のガード硬直時間が極端に短い技が存在する。こういった技は相手にガードさせても、向こうのほうが圧倒的に先に動けてしまうという欠点を持つ。場合によっては、ガード後に反撃が入るケースもあり得るだろう。また、これとは逆に相手にガードさせれば、自分のほうが先に動けるようになる、いわゆる「普通の技」も存在する。

仮にガード時間が短い前者のような技を「A型」、後者のような普通の技を「B型」としよう。実はこのゲーム、特にジャンプ攻撃でA型がストリートファイター側、B型がマーヴル側に多く設定されているのである。

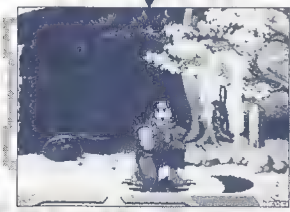
ちょっと考えれば、これだけの理由でマーヴル側よりも、ストリートファイター側のほうが劣勢だと分るだろう。

マーヴル側のほとんどのキャラは、普通に跳び蹴りを引きつけてガードさせれば、自分のほうが有利な状況を作り出すことができる。しかしストリートファイター側のキャラでは、この状況には持ち込めないのだ（リュウのJ大Ⓚのみ例外でB型）。MSH VSでは個別の技単位でどれだけB型の技が存在するかが、そのキャラの「強さ」と同義と言い換えることもできるだろう。

蛇足になるが、このゲームではコマンド投げがかなり強力な技として君臨している。それにはこういった「技の硬直時間の小、大」という存在も、実はコマンド投げの強さを助長している原因の一端であることを覚えておこう。



ジャンプ大キックを深くガードさせても…、



なんと相手の硬化のほうが先に解けてしまう!!まるでガードキャンセルのよう。

B型の技を探せ!!

豪鬼はストリートファイター側のキャラなので、当然A型の技のほうが圧倒的に多い。前作に比べて一部の必殺技の出が少し早くなったとはいえ、常識外れに低い防御力は相変わらずなキャラだ。

そこで気になるのが、豪鬼にはBタイプの技がいくつ規定されているのか、という点だろう。豪鬼でB型に規定されている技は…、

- ●**立ち中Ⓚ（1、2段目とも）**
- ●**立ち大Ⓚ**
- ●**旋風脚（レバー前＋中Ⓚ）**
- ●**竜巻斬空脚（小、中のみ）**

これだけだ。いいかえれば、これ以外の技をガードさせても相手が先に動けてしまうことを意味している。技によっては、相手が先どころか反撃されるものすらある。

終わってると思うひともいるかもしれないが、こればかりはシステム上どうしようもない。はっきりいうと今回の豪鬼は、「この致命的弱点をどうごまかして闘うか」の一点にすべてが集約されているといっても過言ではない。

地上での連携攻撃

まずはこのシリーズで重要な「横方向への押し」、地上での技の組み立てを、B型がらみの技を絡めつつ見ていこう。

地上通常技では幸いなことに、右記の4つの技がB型に規定されている。これを利用して、攻めの連繋の最後は必ずB型の技で締めるのが豪鬼の地上戦基本戦法だ。

たとえばチェーンコンボなら、最後を立ち中Ⓚが立ち大Ⓚで終わらせるようにするわけだ。またはいくつかの通常技にチェーンをかけたら、最後をキャンセルで小または中の竜巻斬空脚に繋ぐ。



地上では連繋の最後をB型の技で締めることによって、攻めの優先権を確保する。

ただしこの連繋は相手がスパイダーマン、シュマゴラス、ウルヴァリン、オメガレッド、さくら、ベガ、憲磨呂の7キャラに対しては無効。豪鬼の竜巻はこの7キャラのしゃがみ状態に対して、リュウのものと同じく空振りしてしまう。





立ち大Ⓚキャンセル大豪波動拳は連続ガードなので割り込まれることがない。

このフキャラには、竜巻の代りに大の豪波動拳に繋ぐといい。実は今回の豪波動拳は、大が最も硬直が短いのだ。

また、単発で豪波動拳を撃つときも大がおすすめ。大は小や中よりも硬化が小さいので、相手がこちらの弾を見てから跳びこんでも、大ならば豪昇龍で迎撃できるぞ。

「コンボ始動技は下小Kにこだわるな

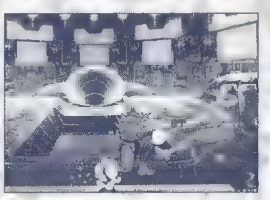
ダッシュからの攻めでよく言われるものに、「ダッシュ下小Ⓚスタートのチェーンから…」という解説がある。たしかにそのとおりのキャラもいるのだが、豪鬼は必ずしも下小Ⓚを重要視する必要はない。なぜなら豪鬼の下小Ⓚは、ほかのキャラの小攻撃よりも技の出が遅いのである。

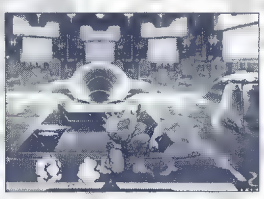
では豪鬼の通常技の中で、出が早いのはどの技なのかというと、正解は「下小Ⓟ」と「立ち中Ⓟ」。下小Ⓟはまだしも、立ち中Ⓟは意外なのではないだろうか。いままで相手の連繋の割り込みに下小Ⓚを使っていた人は、この2つの技に注目してみよう。

またダッシュからの攻撃を狙うなら、攻撃判定の面で「下中Ⓟ」か「下中Ⓚ」がおすすめ。下中Ⓟは相手に潰されにくく、チェーンで立ち大Ⓟ（大Ⓚ）に繋げられる。ここからキャンセルで攻めこんでいこう。

下中Ⓚはいままで使っていた「下小ⓀK↓立ち大Ⓟキャンセル滅殺豪波動」の下小Ⓚのかわりに使う。この連続技は下小Ⓚを下中Ⓚにしても成立する。ならば、下小Ⓚよりもリーチも攻撃持続時間も長い下中Ⓚのほうがいいのはいうまでもない。

さらに、個人的にダッシュからの攻めは必ずしも下段攻撃スタートにする必要はないと思う。今回のダッシュからの攻撃は、どちらかというと相手が動こうとしたところに素早く技で割り込んだり、相手の動きを封じるほうに重点を置いたほうがいい。それならば、技自体の判定やリーチなどで性能がいい技を使うべきだろう。こう考えれば、豪鬼の場合なら下中Ⓟをダッシュ攻撃の始動技に持ってくるのも、またひとつの手段といえるのだ。





ダッシュ攻撃は下段かどうかにこだわる必要はない。そこそこの速さを備えていれば、判定の強いものを使ったほうが結果的にいい。

空中からの攻めかた

MSH VSでは地上戦同様に、空中からの攻めも重要なファクターだ。

豪鬼にはB型のジャンプ攻撃がないので、空中からの攻めはチェーンを使っていくのが基本だ。出の早さや攻撃の持続時間などを考慮すると、豪鬼の場合は「ジャンプ中Ⓚ

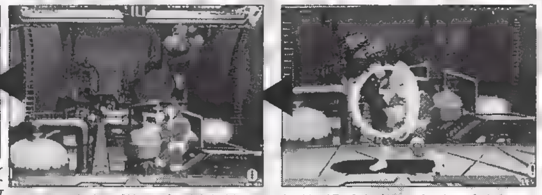
↓大Ⓚ」のチェーンが有効。これを駆使すれば打点が限りなく低くなるので、A型の弱点を少しはカバーすることができる。

また、豪鬼といえば「天魔空刃脚」という技があるので、これを空中からジャンプチェーンと使い分けていく。ただ、MSH VSでの天魔空刃脚は、ガードされると反撃されやすいので（つまりA型）多用はできない。しかし使いようによっては相手に揺さ振りをかけることができるのだ。ここでは、これを使った奇襲の一例を紹介しよう。

たとえ理論上は反撃できると分かっている技でも、実戦ではなかなかうまくはいくものではない。しかも人間同士の闘いなのだから、毎回見切って大きな反撃技を叩き込むのは難しい。ここでは相手にガードされても反撃されにくいように、小、中、大の3種類の天魔空刃脚をフルに利用していくことで、奇襲を仕掛けることを目標とする。

まずはじめに、ヒット数の多い大で急襲。大体3～4ヒットするので、覚えられると反撃されやすくなってくる。こうなる前に大の空刃脚をチラつかせておいて、いきなり小で突進してみよう。当然相手は3～4ヒットめをガードしきるまで待つだろうから、一瞬間があくはず。この認識のタイムラグを利用して、ヒット数の少ない小で着地したらすぐに相手方向にジャンプしよう。

つぎにこのジャンプの頂点を少し過ぎたあたりで中Ⓚを出す。これで相手の対応が一瞬でも遅れれば、ちょうどめくることができる。うまくめくれたら地上で立ち大Ⓟに繋いで、これにキャンセルをかけて滅殺豪波動まで一気に叩き込もう。


小天魔空刃脚をガードさせたらすぐに相手方向にジャンプする。


頂点過ぎで中Ⓚを出せばめくることができる。ここから立ち大Ⓚに繋げて、ハイパーコンボで大ダメージを喰らえ!!

こういったトリッキーな攻めで相手を翻弄してかく乱を誘い、パートナーに繋ぐ。これが豪鬼の基本だ。

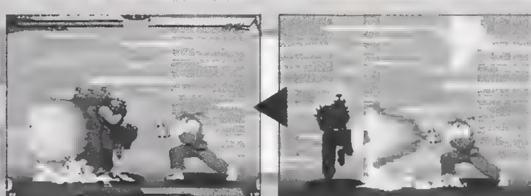
冒頭でも触れたが、このキャラはとにかく防御力が少ない。それゆえに一人で渡っていくのが難しいキャラといえる。先発でダーッと場をかきみだして、本命キャラであるパートナーに繋ぐのが豪鬼の役割。ツボにはめればとてもいい働きが期待できるぞ!!

滅殺の極意は瞬獄殺にあり

発動したのを確認してからジャンプで避けられてしまうので、決めるのが難しいとされる瞬獄殺。しかし、それだけで「使えない技」のレッテルを張るのはちょっと待った。実はこの技は、相手の出してくる技に対してカウンターでぶつけるのが真の使い方なのである。

ここで瞬獄殺自体の性能を説明しておく必要があるだろう。今回の瞬獄殺は、以下のような特性を持っている。

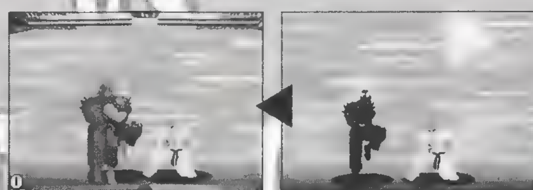
●技が完成して暗転してから、動き出してしばらくまで完全無敵。


暗転が始まれば、動きだした直後までは完全無敵状態だ。

●暗転したときのタイムストップ時に相手が技を出していた場合、豪鬼が移動を始めてからも少しの間は相手を硬化させておく能力がある。

今回の目玉は2番目のタイムストップだ。まず、事前にある特定の連携をしつこくガードさせておく。ここで相手が割り込んでくるポイントを確認しよう。つぎにゲージが3つ溜まったときに、先程の連繋を仕掛ける。ここで割り込んでくる相手の技に対して、カウンターで瞬獄殺を出すのである。うまくいけば相手は技の出掛かりで硬直したまま、瞬獄殺の暗転を迎えることになるだろう。

こうなれば相手の割り込み時の技の攻撃判定が出ていようが、瞬獄殺は完成後しばらく無敵＋相手の時間だけ止まっているので、無条件で瞬獄殺がかかる。


瞬獄殺が完成した時点で技を出していると、相手はそのまま動けずに硬化し続ける。写真の状況になったら瞬獄殺は確定だ。

特定の連携とは、キャンセルからレバー前＋中Ⓚの旋風脚の直後とか、小か中の竜巻斬空脚をガードさせたあとなどの、「自分が相手よりも少し早く動けるようになり、かつそのあとお互いの間合いが近い技」が望ましい。相手の反撃を誘って瞬獄殺で捉える。これがMSH VSの瞬獄殺の極意だ。

瞬獄殺のダメージは、同じレベル3消費型であるシュマゴラスのカオスディメンジョンなどに比べれば低いが、あの「瞬獄殺を決めた」という何物にも代え難い満足感を是非自分の手で味わってほしい。

あなたにも、殺意の波動の御加護があらんことを…。

大会まで　あと1ヵ月！

VAMPIRE SAVIOR™ The Lord of Vampire

ヴァンパイア　セイヴァー

そろそろ大会に向けての記事も始まり、攻略も濃い濃い内容になってきつつある。復習をするなら今しかない!?

大会優勝キャラ大予想！

担当：ワイルダーKEI

11月2日、ヴァンパイアセイヴァーの全国大会が開催される。それにあたって、読者の皆様に優勝と準優勝になるキャラを、ズバリ予想してもらいたいのだ。もちろん、参加は誰でもできます。

お約束ごととしては、優勝と準優勝する2キャラをキッチリ当てることで、どちらかがはずれた場合は無効となります。シャドウは不許可ですが、同キャラは可能です。要するに優勝と準優勝のところに、同じキャラの名前を書いてもいいわけです。

応募の仕方は、普通の葉書に書いてもらって構いません。ですが公正を期すため、お一人様一枚とさせていただきます。応募の締め切りは10月31日必着です。

優勝○○○、準優勝○○○と書いて、

〒101
東京都千代田区神田神保町1の26
ゲーメスト編集部
「ズバリこの2キャラでしょう」係

までお送り下さい。見事当てた方には、当たって嬉しい賞品を抽選で1名様に差し上げちゃいます。どしどしご応募下さい。

編集部の勝手な予想

発売されてから3カ月以上たっているので、プレイヤーたちの腕はかなりうまくなっているでしょう。かなりレベルの高い大会になりそうだ。

そこで、私なりにちょっと予想してみました。優勝は…そうだな、何だろうな?やっぱりサスカッチかな。対空強いしパワーもある。ショートダッシュ攻撃も強烈だ。が、ショートダッシュは考えて使わないと反撃されたりジャンプで逃げられたりするからね。

準優勝はキュービィ、もしくはビシャモンといったところかな。キュービィはH低空ダッシュだけでなく、Hジャンプも使いこなせるかが問題。ビシャモンは居合斬りを含めた連続技や、ダッシュ攻撃から刀でチクチクされたり、ジャンプ攻撃でグサグサと非常につらい思いをしたことがある。気が付くと白ゲージが長くて焦ってしまったりする。これはサスカッチでもそうか。

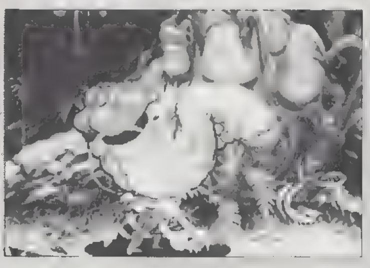
ダイヤグラムを参考にしても構いませんが、自分たちの周りのゲーセンを参考にしてもいいでしょう。ダイヤグラム最下位のビクトルだって、上位に食い込む可能性だってある。現に、その実例があったしね。それに、あまり対戦したことのないキャラが相手になったとき、相手キャラの対処法がわからなくて負けてしまったなんてことだって考えられる。「こんな攻め方してくるの地元にはいなかったからなぁ」ってのがね。ちなみに、他のライターたちの予想は、

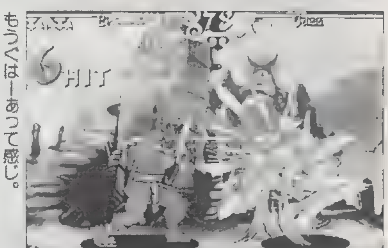
石井ぜんじ…レイレイ、ザベル
KAL…キュービィ、デミトリ
元帥…サスカッチ、ビシャモン

としています。

それから、当たり前のことだけど、自分の住所と氏名、電話番号を忘れないでね。それでは、葉書待ってるよ。会場に来る人は、会場でお会いしましょう。


キュービィというキャラ自体は優勝候補筆頭か!?


まとわりついたままでいられるか?サスカ～ッチ！



もうぐは一あって感じ。


旋風舞、天雷破。いい技持ってます。



デモン伯爵も見逃せない存在だ。

コンセプトは"出させて反撃"

すかせ!! デムォンクレイドルッ!!

いかに昇龍系を空振りさせるのか、まずは昇龍系はなぜ強いのかを知ることだ。これを持っているキャラ使いも読んでほしい。

担当：TEC HITは誤植　P・鈴木

この攻略記事は、純粋に知らない人との対戦（大会や遠征など）を想定したものなので、友達や店の常連などの"手の内を知りあっている"相手には、多大な効果は得にくいということを初めに断っておく。ただ、まったく効果がないわけではないので、とりあえず知識として覚えておくことをおすすめする。

昇龍系必殺技はこんなに強い

どんなに上手に相手を固めても、一瞬で切り返されてしまう技、それが昇龍系必殺技だ。読者の方も、デミトリ相手にデモンクレイドルだけで

こんな技が"昇龍系"だ!!

1軍
デミトリーデモンクレイドル
モリガンーシャドウブレイド
リリスーシャイニングブレイド・メリーターン
ザベルーデスハリケーン・デスボルテージ

2軍
ビクトルーギガバーン
フェリシアーデルタキック
ビシャモンー鬼炎斬
サスカッチービッグタワー
(バレッタ)ー(スマイル&ミサイル)

※基本的に今回は、1軍を相手にした場合を想定したものである。ただ、2軍もあなどれない。

負けた記憶があるだろう。

今回は、この昇龍系の技を持っているキャラをいかに倒すかを考えていくことにする。

まずはなぜ昇龍系の技が強いのかを考えてみよう。

●パターン1

モリガンがデミトリに対して、小足払いからダッシュ攻撃（中段）と足払い（下段）の選択を図ろうとした。しかし、そのいずれの選択の場合も、デモンクレイドルで反撃されてしまった。

●パターン2

ビシャモンがモリガンに対して、ダッシュ小Pで固めることに成功した。この後、モリガンがシャドウブレイドを出してくることを警戒して、空振り待ち（すなわちガード）をしていたら、逆にモリガンに小足払いで固め返されて、攻め込まれてしまった。

☆パターン1　解析

昇龍系は、いかに早い技であっても、いかに判定が強い技であっても問題なく打ち勝つ。この例の場合、いくらモリガンが足払いを素早くつなげても意味がないので。足払いそのものを潰してしまうからである。

この場合は、デミトリがデモンクレイドルを空振りするのを待って、そのスキに反撃するのが正解だ。



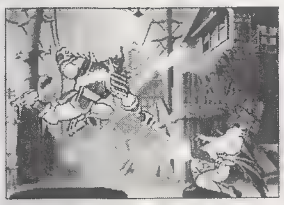
ガマンしてガードを続けて空振りさせてやろう。

☆パターン2　解析

昇龍系を持っていても、それを出すことだけが脅威ではない。昇龍系の存在を盾にとって、ガードに徹したり、小技で割り込んだりすることもできるのだ。

この例の場合、シャドウブレイドを気にするあまり、モリガンのガード硬直が解けた後もガードしていたビシャモンは、攻めのチャンスを逃してしまった。

この場合は、早めに技を重ねるなり、いきなりバックダッシュ中Kを出すなりするのが正解になる。



口で言うのは易し。行うは難し。やり込もう。

昇龍系が強い理由とは

これらの2つのパターンから分かることは、「昇龍系を持っている相手に対して攻め込む（近づく）ことに成功しても、絶対的に有利になるわけではない」ということだ。

●昇龍系を出されたとき
技を出さずにガードしているのが正解。

●昇龍系を出してこなかったときは、
技を出して攻めていくのが正解。

いくら近づいても、常にこのいずれかの選択を迫られているのでは、"きざみとしかけ"だけの思考では勝てないだろう。昇龍系を空振りさせるための"ガード"と、きざみなり仕掛けなりの"技を出す"という選択から考えなくてはならないのだ。この「一歩前の段階から駆け引きを行うことを強いられてしまう」ことが、昇龍系が強い理由だと私は考える。

昇龍系を持っていないキャラに攻める場合

チャンス ─┬→ きざみ ─┬→ きざみ ─┬→ ダッシュetc.できざみ続行
　　　　　└→ 仕掛け　└→ 仕掛け　├→ きざみ ──→ 中距離戦へ
　　　　　　　　　　　　　　　　　└→ 仕掛け

昇龍系を持っているキャラに攻める場合

チャンス ─┬→ 技を出す ─┬→ きざみ ─┬→ 技を出す ─┬→ きざみ ──→ …
　　　　　└→ ガード　　└→ 仕掛け　└→ ガード　　└→ 仕掛け

攻めようとしている場合でも、1回読み勝たなければ権利が得られない。たとえ昇龍系を空振らせることができても、昇龍系へのダメージ以上の(例モリガンのESシャドウブレイド)反撃ができなければ、選択として負けている、ともいわれかねないのだ。

それではどうやって崩そう

昇龍系を持つ相手へ効率よくダメージを与える方法を考えてみよう。

(1)昇龍系を空振りさせて反撃

使い勝手がいいだけに、つい多用してしまうことも多い昇龍系。第一の作戦は、この昇龍系を誘って空振り後を反撃するというもの。

動きとしては、ガードさせると有利になる、いわゆるきざみ技を1発出しては様子を見てガード、きざんではガード、を繰り返すものになる。

もちろん、これだけでは誘いに乗ってこないかもしれない（どころかパターン2のようになるかもしれない）が、お互いの手の内がわからないときならば、この間隔をあけたきざみはかなりの効力を発揮する。次に述べる動きを混ぜれば、より効果的だ。

(2)早めに仕掛けていく

第2の作戦は、逆に昇龍系を出されないうちに仕掛け技を出していくというもの。昇龍系を持っていないキャラに対してよりも、早い段階で仕掛けていくのだ。これは、空振りを待つ(1)の作戦と対をなしている選択となる。よって、(2)の作戦を狙うに当たっては、十分に相手に(1)を警戒させておく必要がある（なぜ(1)が先なのか、という問題はここでは省略させていただく。一言でいえば、リスク・リターン比が(1)が優れているからである）。

(1)、(2)の選択を適度に混ぜていけば、とりあえずはデモンクレイドルだけで負けることはなくなるだろう。

理由は次の機会に。これを覚えておこう

次の内容の理由を示すにはスペースが足らない。内容だけ覚えておくといい。

●自分がかなり先に動けるきざみ技の後は、仕掛け技よりもガードの比率を増やす（対昇龍系を持っていないキャラよりも仕掛けの割合を減らしたほうがいい、ということ。誤解なきよう）

●逆に、さほど有利にはならないきざみ技の後に、仕掛け技の割合を増やすと有効（ただ、ガードの割合を越えることはない）

●跳び込みに成功した後は、いきなり仕掛け技を出すか、ガードしているかが正解。基本的にきざむ必要はない。



様子を見つつ、たまに仕掛ける。きざむ割合を減らすのがコツ。



一発きざんでは一瞬待って、

まだまだ広まってないテクはあるよ 空中投げを狙おう ＋投げ受け身後の攻防

まだ知られていない空中投げの強さ。投げ受け身後の攻防も重要な駆け引きの1つだ。

担当：予選突破の人と試合したいP・鈴木

セイヴァー続編の発表の影響もあってか、再び大きな盛り上がりを見せる近頃。みんなのレベルも上がってきたようで、大会が楽しみ。ただ、まだ気づいてない上級者がいるようだ。

空中投げが強いってことに！

“空中安全地帯伝説”を空中投げで破れ！

「きざみの継続に失敗して中距離戦になったら、相手にジャンプで逃げられて攻めが途切れてしまった」

「ことあるごとに跳んでくる相手を空中チェーンで押し返しているが、らちがあかなくて根負けした」

「相手を画面端に追い詰めているのに、後方ジャンプを連発されてしまい思うように攻めていくことができなかった」

こんな経験を持っている人は多いことと思う。これらはすべて、「空中は地上よりも安全度が高い」という事実を利用されてのものだ。

それでは、常に空中にいる相手が最も強いのだろうか？

“空中安全地帯伝説”は成り立ってしまうのだろうか？

答えはNOである。そのNOの理由が空中投げなのだ。

“空中投げ狙っとこうよ君のキャラ”表

ランクA	ランクB	ランクC
っていうか使わないとバチが当たるでしょう	使えばさらにレベルが上がるぞな、もし	まぁ、無理して使うこともないってことで
フェリシア	デミトリ	ビクトル
リリス	オルバス	ビシャモン
モリガン	レイレイ	ジェダ
サスカッチ	キュービィ	バレッタ
ガロン	ザベル	

ランクD 〈使えるものなら使いたいです〉

残る1人、談

空中戦における空中投げの位置づけ

とりあえず、空中VS地上の闘いにおいて、空中側が有利である理由を示そう。

空中側の選択は、空中ガードを続けながら着地することと、技を出していくことの2つ。空中ダッシュを持っているキャラはこれが選択の1つに加わる。

対して地上側の選択は、跳んでくる相手に対して対空技を出すか、ガードするか、自分も跳ぶかの3つ。

これらの相性をまとめて整理してみると図のようになる。もちろん、各々のキャラの技の判定の強弱、技の発生スピードなどによって勝敗が左右する部分もあるが、おおまかには図の通りになるはずだ。

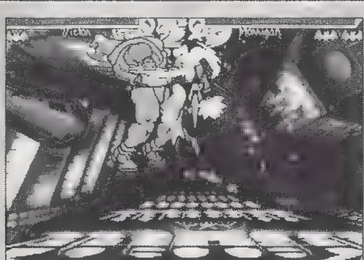
やはりこの図だけでは地上側が不利な感は否めない。だが、ここに空中投げが加わると、地上側不利は緩和される。



空中ガードされる対空技で対抗する必要があるキャラは…、



空中ガードされながら跳ばれるととても苦しい。



そこで空中で投げーる。

具体的な空中投げへの運び方

それでは具体的に、空中投げを狙うチャンスをうかがってみよう。

―その1―

空中ガードできない対空技を持っていないキャラで、相手に跳び込まれたときに、空中投げと地上技での対空で選択をかける。

例えば、オルバスの対空は立ち大Pの魚クレイドルが挙げられるが、出が遅いうえに空中ガードが可能である。この立ち大Pをメイン対空にするのは、やや心許ない。

そこで、空中投げを対空の選択肢に入れるのだ。こうすることで、立ち大Pを空中ガードしようとした相手を、空中投げで捕まえることができる。

地上側の選択 ＼ 空中側の選択	技を出す	空中ガードしながら着地	空中で軌道を変える（空中ダッシュ等）	地上側の備考
・空中ガードできる対空技を出す	対空成功（成功率高し）	空中ガード後の展開は空中側有利	タイミングをずらされるため対空が成功しにくい	・主に昇龍系 ・技が当たらないと危険
・空中ガードできない対空技を出す	対空成功（成功率やや低い）	対空成功（成功率100%）	タイミングがはずれやすいので対空はほぼ失敗する	・全体に出が遅かったり、間合いに限定なのが不安
・ガード	対空その後空中側が有利	心理的に空中側有利	状況にもよるが空中側有利	・地上側不利
・自分も跳ぶ（技を出して追い返す）	お互いに出しあった技により勝敗は変化	空中ガード後反撃が狙える、空中側が有利	地上側がやや有利（昇り蹴りが当たりやすい）	・追い返せるがメリットが小さめ
☆空中投げを狙う	空中ガード後反撃が狙える、地上側が有利	空中投げ成功	空中ガード後反撃が狙える、地上側が有利	・空中側にも空中投げの選択肢はある
空中側の有利度 空中投げ なし	50%	80%	60%	
〃 あり	40%	50%	50%	

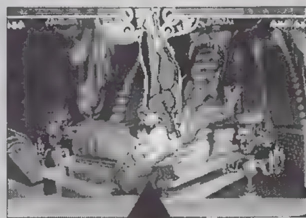
険しきイバラの道の果てに、一輪の花を咲かせたい

攻略砂漠をさまよう君を救う、命の水！

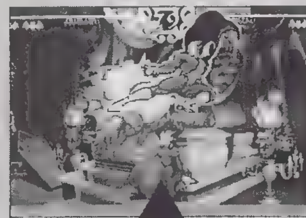
もし、相手が空中投げを嫌って、空中チェーンコンボで押し返してくるようならば、自分は空中投げを狙いつつ空中ガードで様子を見て、空中チェーンをガードした後に反撃を狙っていけばいいわけだ。

——その2——

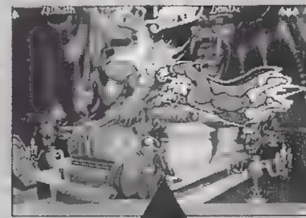
近距離戦できざみ技を出し、やや間合いが離れたところでおもむろにジャンプ。相手がラッシュから逃れようと跳んだところを、空中投げでキャッチする。



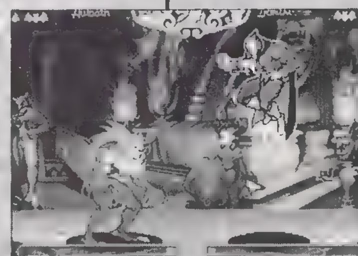
×逆に空中投げされる。



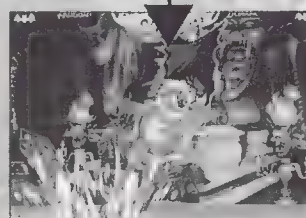
○相手が技を出してきても空中ガード後反撃。



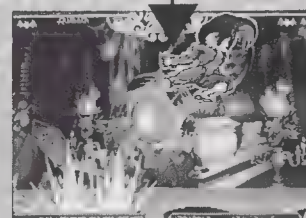
◎空中投げが決まる。



跳び込まれたときの攻防。



×空中ガードされる（この後反撃されやすい）。



◎相手が技を出したところに立ち大Pがヒット。

これは、画面端で特に狙いやすい。例を挙げよう。

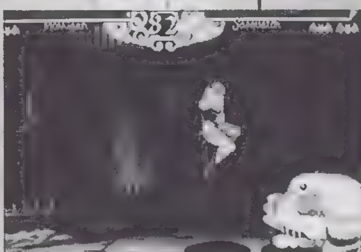
モリガンは近距離から中距離までのラッシュは得意だが、立ち中Kの間合いより離れた遠距離戦は不得手。なるべくなら、前へ前へ間合いを詰めて、ラッシュを継続していきたいところ。



△空中チェーンで追い返される。



◎相手が跳んで逃げたところをつかまえて投げる。



自分から跳び込むときの攻防（固めてから跳ぶ）。



×対空される。



◎相手が地上でガードして攻め続行。

今、モリガンは1回ラッシュの権利を得て、立ち小K→屈み小Kで相手を固めた。ここで、相手をジャンプで逃がさないように立ち中Kを出したいが、もし、立ち中Kが相手にヒットしても、間合いが離れてしまうため、ラッシュの継続はやや難しくなる。だからといって、「対相手のジャンプ」用の迎撃技を使わないのでは、モリガンダッシュの効果は激減してしまう。

そこで、立ち小K→屈み小Kの後に、思いきって前ジャンプしてみる。もし相手がジャンプで逃げようとしているのなら、モリガンが先に跳んでいるにも関わらず空中投げが決まりやすい。これは、モリガン側が空中投げを意識して跳び込んだ結果起こるものだ。

もし、相手が跳んで逃げずに地上にいた場合でも、モリガンが跳び込んでいる形となり、結局モリガン側の有利である。

ここまで相手に意識させることができれば、次からの立ち小Kからのダッシュに展開させるのも難しくないはずだ。

画面端でない場合は、相手が後ろジャンプしてしまったときに空中投げが狙いにくい。画面端だからこそ、空中投げが攻めに使いやすいのだ。やはり、相手を画面端に追い込むことはプラスなのである。

この、空中投げを攻めに組み込むことができるキャラは、他にも数多い。ランクBまでのキャラなら問題なく使いこなせるだろう。

空中投げだって受け身が取れる！

逆に、空中投げされる側の立場になって考えてみたい。空中投げを使いこなせるようになってくると、逆に空中投げを狙われている状況というのもわかってくる。ここで考えられる、空中投げ回避手段は主に2つ。

●早めに空中チェーンコンボを出して、相手を押し返す

都合のいい空中チェーンを持っているキャラは、それを使って対抗しよう。都合のいい空中チェーンとは、反撃される心配がないこと、逆に攻め返しやすいことの2つを満たしているものを指す。

●投げ受け身を取る

投げ受け身のコマンドは、空中投げのコマンドと同じ。つまり、空中投げの狙い合いで勝負する、というもの。投げ合いに勝てればいうことなし。負けても投げ受け身になってダメージ半減（約40%）で済ませられる。悪い選択ではないので狙ってみよう。

投げ受け身後の攻防

通常投げ、空中投げは受け身がとれる。その後の状況を知ろう。

投げを入力された後、一定時間内（一瞬）にレバー横＋中or大攻撃ボタンを押すと出せる。投げ受け身。投げ受け身に成功すると、ダメージが半減されるほか、投げられたキャラがダウンせずに着地する、という展開になる。これは何を意味しているのだろう。

投げを決めた側にも、もちろん投げ後の硬直がある。相手がダウンするのならばこの硬直も気にならないが、もし相手がダウンせずに立ち上がったら…（ひょっとしてピンチなのか⁉）。

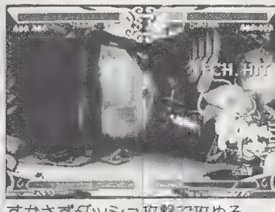
安心しよう 投げた側有利だ

安心していい。受け身を取った後の攻防は、基本的に投げた側が有利だ。ただ、一部例外もあるので、そのあたりは表を見てもらうとしよう。

投げ受け身後は、お互いの間合いが離れるため、そのまま攻防が続くことは多くない。ただし、画面端で投げ受け身を取った後なら、そのまま試合は展開していく。この一瞬の駆け引きは見逃しがち。特に画面端での空中投げ後は要注意だ。相手キャラまでは気が回らなくとも、自分のキャラぐらいは覚えておきたい。



空中投げに成功したものの、受け身をとられたフェリシア。



すかさずダッシュ攻撃で攻める。とりあえず➡➡と入れておこう。

キャラ別 受け身された後の攻め

ワンポイントチェックを入れておく。参考にしてもらえれば幸いだ。

●サスカッチ
P投げの後は、ちょうどショートダッシュ中Kが使いやすい間合い。普通に跳び込むのも悪くない。ただサスカッチのP投げを受け身されることはあまり考えられない。
空中投げの後は屈み大Pを構えておけば問題ないだろう。

●キュービィ
どちらの投げも似たモーション。ダウン攻撃は入らないのだから、投げた後は前ダッシュして、受け身を想定したコマンド投げを狙ってみよう。もちろんD小Kを出して固めたり、低空ダッシュも効果アリ。

●ザベル
地上投げはK投げを狙う。特に画面端は攻めにつなぎやすい。K投げの後は地上ダッシュ投げか低空ダッシュを使うといい。空中投げ後もチャンスが大きい。低空ダッシュか下段かで攻めよう。

●フェリシア
地上投げはKで。この投げは相手を遠くまで運んでくれるのだ。画面端で受け身をとられたら、屈み小Pなどの下段かダッシュ中Pなどの中段で強引に攻めてみよう。
空中投げ後はダッシュ攻撃で安定するといい。

●ガロン
ガロンもK投げがいい。空中投げと同じくらい遠くまで投げてくれる。投げた後は足払いかダッシュで攻める。ダッシュに抵抗を感じる人は垂直ジャンプがいい感じ。

●デミトリ
画面中央で空中投げを決めたら前ダッシュからの2択攻め、画面端で投げたらその場からの下段orプリスで決まり。ダッシュからの2択とは、ESデモンクレイドルとガード不能技との2分岐だ。

●ビシャモン
地上で投げるときは相手を画面端へ。のセオリーが最も重要なキャラの1人。受け身を取られたら、着地に下段か鬼首（先読み必要）で攻めるといい。再び投げる手もある。テクヒットだらけの展開になるだろう…。

●バレッタ
空中投げ受け身を取ろうとしたら逆に投げていた、ということが多い。投げた後は無理せずに様子を見よう。

●オルバス
意外に受け身をとられやすいようだ。投げた後すぐにアワーというのはどうでしょう。

●レイレイ
P投げの受け身後はチャンス。下段、低空ダッシュ、天雷破など、あらゆる攻めが狙える。惜しむらくは、P投げ受け身の展開がまず起こらないことか。
空中投げ後は必ず相手はダウンする。攻めやすいぞ。

●モリガン
K投げ受け身後は反撃されるので注意。やはりP投げで安定だ（Kは見た目がいい）。
注目すべきは空中投げ。モリガン、リリスの空中投げは、受け身をとられてもダメージがほとんど変わらないのだ。いくら空中投げ後の展開が若干不利とはいえ、狙っていくべき技の1つに変わりはない。

●ビクトル
ビクトルは、P、K投げのほかにも、受け身をとられてしまうコマンド投げが存在する。やはり1回転投げで安定だ。使うならK投げかな。K投げ受け身の後はダッシュ投げか跳び込みがいい攻めだ。

●リリス
P投げ後、リリスが不利とはいえ、使わないわけにはいかない。そのかわり、空中投げはモリガンクラス（それ以上かも）のトップ性能を持っている。常に狙おう。

●ジェダ
P投げ受け身がとられやすい。やや不利なので、垂直ジャンプや屈み中Kなどで様子を見るといい。ツメも悪くない。
地上投げ受け身後の展開はそこそこに、空中投げ受け身後の攻防はしっかりと場慣れしておこう。

投げ受け身後の有利・不利

投げたキャラ								
サスカッチ	P	有利	ビシャモン	P	有利	リリス	P	ほぼ同時(不利)
	K	―		K	―		K	―
	空	やや不利		空	とても不利		空	有利
キュービィ	P	有利	バレッタ	P	ほぼ同時(不利)	ジェダ	P	やや不利
	K	―		K	―		K	―
	空	有利		空	ほぼ同時(不利)		空	やや不利
ザベル	P	ほぼ同時(有利)	オルバス	P	有利			
	K	有利		K	―			
	空	有利		空	とても不利			
フェリシア	P	やや有利	レイレイ	P	有利			
	K	ほぼ同時(有利)		K	―			
	空	有利		空	ダウン			
ガロン	P	有利	モリガン	P	有利			
	K	有利		K	とても不利			
	空	有利		空	やや不利			
デミトリ	P	有利	ビクトル	P	有利			
	K	やや有利		K	有利			
	空	有利		空	ダウン			

・目安(実際は間合いが離れるため)
有利　…引き続き攻めよう
やや有利…近づいておくといい
ほぼ同時…あまり意味ない
やや不利…防戦に徹そう
とても不利…反撃されることも…
※ビクトルは、コマンド投げも含まれます（⬇⬆+P、⬇⬅➡+K）
※オルバスは、2回投げも含まれます（➡+P、⬅）
P…パンチ投げ　K…キック投げ　空…空中投げ

険しきイバラの道の果てに、一輪の花を咲かせたい

攻略砂漠をさまよう君を救う、命の水！

引き続き冥王を救済せよ
ジェダ対戦攻略
接近戦完全制御



相手の状態を見てる暇はない。己のセンスで技を瞬時に選択し、常に速攻を心がけよう。

担当：MVP

前号では接近する手段について説明したので、今回のメインは接近戦の説明となる。はっきり言ってこれがどれだけ多彩にできるかで、勝率が変化するといっても過言ではないくらい重要なファクターである。完全にマスターしてほしい。

それではまずダッシュ攻撃について見ていこう。

3つの行動の意味を知る

ジェダはダッシュと滑空を使うことで、左の表のように大きく3つの動きができる。これ以外にもバックダッシュという選択があるが、それはラッシュをかけるわけではなく、例えばバックダッシュ大P→セーガのように、現状を維持するための様子見であるのでここではあまり深く説明はしない。

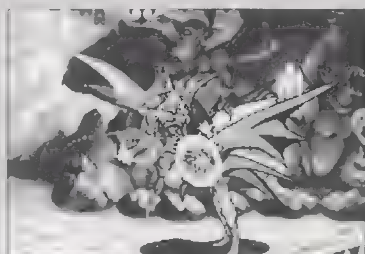
この3つのダッシュを行う間合いは相手キャラから1キャラ分くらいある間合いまでのほぼ密着に近いところからスタートとなる。

ダッシュ攻撃各種

ジェダ側の動き	相手側の対処	対処
①ダッシュ		
攻撃速度が速い 割り込まれやすい ジャンプ防止にも使える	・しゃがみ小技 ・立ち小技 ・GC	・・チェーン、② ・・チェーン ・・②
②バックダッシュ→滑空		
攻撃速度が遅い 割り込まれにくい GCに強い	・ジャンプ ・GC	・・チェーン、①、3 ・・チェーン、①
③滑空　※←←で超低空を出す		
攻撃速度は普通 ジャンプ防止になることもある めくりをほぼ確実に狙える	・立ち小技 ・GC失敗技	・・チェーン ・・②

①ダッシュ攻撃

ショートダッシュから大Kで攻めるのがこれ。今までさんざん説明されてきたものだ。しゃがんだ相手をめくったり攻撃するまでの時間が早いのが特徴。これ以外の利点は、最速でダッシュ大K↓ダッシュ大Kとできるようになれば結構ジャンプ防止として使えるということ。バックジャンプ空中ガードで安定しようとする奴にも使っていけるわけだ。ジャンプ防止にこれを使うのは今までジャンプ防止主力技だった、チェーン、屈み中Kよりもその後にまだラッシュは継続するという点で非常に重要である。最速のダッシュ攻撃を身につけよう。



ダッシュ大Kは最速で出していこう。

このダッシュ攻撃は、相手の小技でいとも簡単に止まってしまう。ただし、このときにチェーンコンボや2のダッシュを使っていれば返されはしない。また、GCに対しては2のダッシュをやることによってタイミングをずらすことができる。

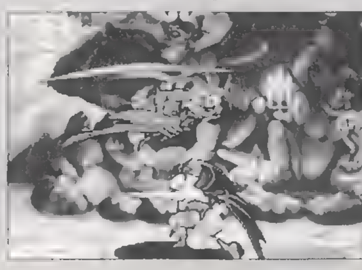
②バックダッシュ→滑空

接近戦で使うとかなり効果的なのがこのダッシュである。バックタッシュはショートダッシュにしていく。入力で見ると←←→→が1つのコマンドと覚えてしまっていい。

これは、通常のダッシュ攻撃と比べると相手に攻撃するのが遅いため、ダッシュ攻撃にGCを狙っている奴に非常に効果的。

また、しゃがみ小P等で割り込んでくるような相手に対しても滑空状態でしゃがみ小Pをスカして攻撃できるのでかなり有効である。

ただし唯一の欠点がジャンプで逃げる相手に弱いということ。出す技を大Pにすることである程度防げるが、あまりあてにはできない。



他のダッシュを生かすため、接近戦でバックD→滑空を使うのだ。

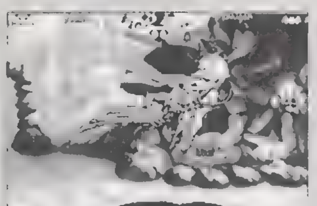
このダッシュからでもチェーンコンボにつなげられるし、これを混ぜることで、相手の防御の選択をバックジャンプをメインにさせることができる。つまり①と③のダッシュが生きてくるわけだ。

③滑空

入力を←←、もしくは←→とすることで超低空でいきなり地上から滑空状態を作り出すダッシュがこれ。

このダッシュの利点は2つあり、1つは立っている相手をめくることができるということ。

普通のダッシュだとしゃがんでいる相手をめくるだけであるが、これならば立っている相手をめくることもできるのだ。つまり、めくらずにすぐに技を出して前に着地することもできるし、ほんの少し技を出すのを遅らせれば大Kでめくることもできるのである。ただしこのダッシュ攻撃からチェーンコンボにつなげるのは至難の業。それでも非常に有効だ。



ジャンプ防止、立っている相手へのめくりに使う低空滑空。

もう1つの利点は滑空状態のときにジャンプ防止効果が非常に高いということ。ダッシュ大Kを最速で出していくときよりもこの低空滑空のほうが攻撃力の発生が早く、相手のジャンプを防止するのに高い能力を発揮する。

このダッシュの欠点は通常のダッシュと同様、小技連打に弱い。小技を連打されると滑空状態になる前につぶされてしまう。

ダッシュ攻撃をまとめると…

このように3つのダッシュすべてに利点と欠点がある。それをまとめると、

●小技で割り込んでくるのなら②のダッシュを使うといいが、これはジャンプで返される。そこで①、③のダッシュを使うと今度はジャンプは防げるが小技に負ける

という風になり、ジャンケンをしている風になる。①と③の違いはチェーンにつないで安定したダメージを取るか、ヒット確率は高いが安定したダメージになりにくい②のめくりを取るか、ということである。

どちらにしてもこの3つのダッシュをまんべんなく組み合わせていけば相手側も完全に対処できるはずもなく、どんどんダメージを奪っていけるだろう。

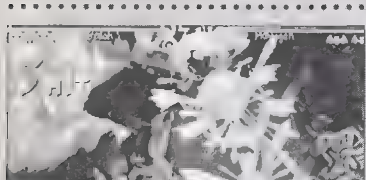
完全ジャンプ防止行動を使おう

最速のダッシュ攻撃や超低空滑空を駆使して相手のバックジャンプをひたすら防止していっても、やっぱり相手の一番害の少ない防御行動はジャンプである。こちらは常にギリギリのタイミングで出していくわけだから当然コマンドミスというのが生じてくる。

そこでもっとジャンプ封じの動きを増やそうというわけで使いたいのが、以下の3つの行動。

①ネロ=ファティカ

ダッシュ大Kの後に出していくと、相手のジャンプ、立ちガードを防ぐことができる。たまに混ぜていくと非常に効果的だ。ネロ=ファティカはできればESで出していこう。



たまにやるとかなり成功率の高いネロ=ファティカはES版で。

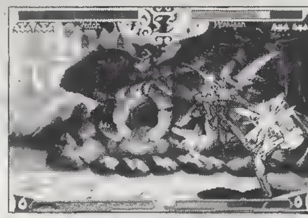
②昇り中K→大K→小P

ダッシュ大Kの後など、やや密着に近い間合いから、昇りジャンプ中Kを出す。これは相手が立ち状態であれば必ずヒットさせることが可能。そしてすぐにチェーン入力で大Kを出す。この大Kはたいていスカるだろう。

ここで、昇りジャンプをしているが、大Kを出すことでジェダは垂直に落下する。この落下中に小Pを出して着地するわけだ。

この行動は相手がしゃがんでいた場合、大きく跳び越してしまうので端に追い込んでから使っていこう。


斜めジャンプをしていても大Kを出したらそこから垂直落下だ。


そこで小Pから再び攻めたてるのだ。

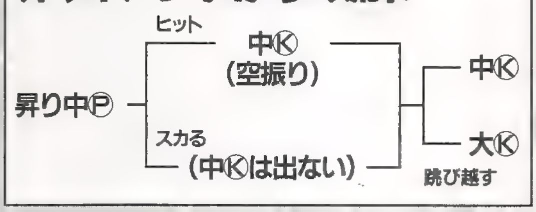
③昇り中P→中K→中K or 大K

前回紹介したもの。これはダッシュ大Pの後や密着から小P→小K→中Kのチェーンを入れた後に有効。要するにやや離れた間合いから使う。

昇り中Pをジャンプ封じ技として、チェーン入力で中Kを空振りして着地間際に中Kをもう一度出していくのだ。相手を跳び越しそうなら大Kでめくり技として着地する。詳しくは表を見てほしい。

この行動はやや離れた間合いから行うため、相手も動く確率が高いのでヒットさせやすい。しかもその後続けて攻めていけるので非常に有効だ。多用していこう。

昇り中パンチからの流れ



以下の3つのジャンプ封じの行動はかなり重要。どんどん戦法に組み込んでいこう。特に③がおすすめだ。

めくりに注意

相手をダッシュや滑空等でめくった後、間髪入れずにもう一度めくりのために相手方向へダッシュ…「あれ?立ち大Kになっちまった!!」という経験はないだろうか?

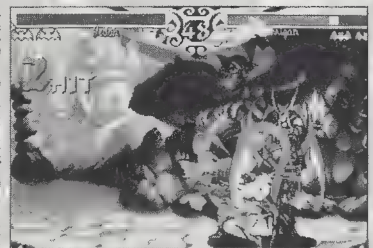
これは常に最速のダッシュを心がけていると必ず発生するやっかいな現象で、理由は、

●反対側に回ったときは相手側に向き直る時間があるのである。

つまり相手側に振り向くまでコマンド入力を待たないといけないのだ。この振り向くまでの時間は非常に微々たるものであるが、対戦において これは重要な意味がある。

コマンドミスがないようにしてもう一度めくりを狙ったとしても、相手はジャンプで逃げられるのだ。この微々たる時間のおかげでダッシュ大Kによるジャンプ封じは不可能なのである。

そこで、相手をめくったときの選択肢はチェーンコンボを多めにしないといけないのだ。絶対に覚えておきたいことである。もしも再びめくりを狙うのならば、一瞬待って慎重にいこう。


一度めくった後にはダッシュという選択を少なくしよう。

その他の技からの派生

今まではダッシュ大Kや跳び込みをメインとした密着からのお話。

次はその密着から少し離れた位置を見てみよう。

主にその位置になるのは以下の2つ。ダッシュ大Pで攻めたときと、チェーンコンボで立ち中K止めをした後である。

この状況で重要となるのは

チェーンコンボの使いわけ

ジェダが使用するチェーンコンボは今まで説明してきたものとはかなり違う。というか下大Pを使わないほうがいいので必然的に変化したのだ。で、使うのは主に3つ。

①下小P→下小K→立ち中K→下大K

これは相手との間合いが少し離れていても入るコンボで、威力もそこそこ。接近戦のラッシュ時に多用する。ポイントは立ち中Kで、これを下中Pとか下中Kにすると攻撃力発生時間が長く、相手との距離が離れてしまい下大Kにつなげにくいので注意。

下小P→下小Kとやるのも理由があり、まず2発出すことでヒット確認しやすいから最低でも立ち中Kのところでチェーンをやめることができる。というのと、下小Pスタートにすることで相手のジャンプを下小Kよりも封じやすいという理由がある。

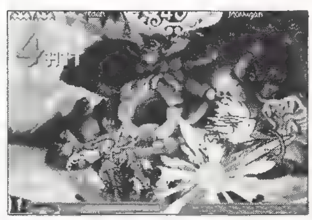
立ち中K→下大KのところはGCや割り込みに強いので、立ち中Kのところで止めてもいいし、下大Kまで心おきなく出しきっても別にいいのが魅力。

このコンボは接近戦のメインになってくる。

②下小K×2→立ち中K

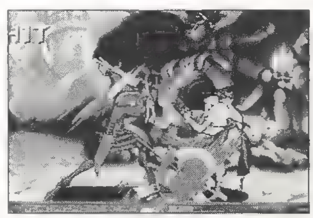
後述する刻むための下小K×2から少しダメージを奪っておこうと思うときに使うのがこれ。立ち中Kの後は何もつながないこと。

下小K×2はジャンプ防止を考えて下小P×2にしてもいいし、少し間合いが離れたところからいきなり下小K→立ち中Kとやってもいい。このとき下小Kがスカっていれば立ち中Kは発動しないのでスキは非常に少ないから安心してどんどん使っていける。


新主力コンボ。様々なメリットが盛りだくさん。

③下小P→下中P→立ち中K→下大K

最も高威力なコンボ。密着からしか入らないので、めくりか相手の必殺技をガードした後のスキに狙っていこう。GCに弱いので完全にヒットさせられる状況でのみ使用しよう。


下段はこれで十分。中間距離からでも狙っていけるぞ。

小攻撃を2発にする変化

密着状態になったとき、チェーンで下小P→下小Kと出していくのと下小K×2というのは意味が大きく違う。

これは相手のノックバックの距離、ガード時間の違いで、下小P→下小Kのほうがノックバックが少ないしガード時間も短い。

ジェダはダッシュ攻撃がメインになるので、ここで下小P→下小Kからダッシュにいくのと下小K×2からダッシュにいくのでは状況が雲泥の差である。

下小P→下小Kからダッシュにいった場合、相手との距離が近いうえに相手のガード時間も短いから、小技で簡単に落とされてしまう。

しかし、ここで小K×2からダッシュにいけば、相手との距離が遠いしガード時間も長いので、小技で割り込まれにくいのだ。

ただしすべてがすべてを下小K×2にすればいいかと思うとそうでもない。

それは小K×2→立ち中K→下大Kという目押しからのチェーンコンボというのは下大Kが届かず成立しないからだ。

従ってダメージを狙うなら下小P→下小K、ダッシュにいきたいなら下小K×2という図式ができあがる。

この2つの小攻撃×2の使いわけは非常に重要だ。絶対に覚えておこう。

ちなみにダッシュ攻撃→下小K→ダッシュ…というのは小攻撃一発でヒット確認ができないし、チェーンによるダメージもあまり高くない。利点の少ない動きなのでやめたほうがいいと思う。小攻撃は必ず2発にしよう。


小P→小Kと小K×2では効果が大きく違うのだ。

険しきイバラの道の果てに、一輪の花を咲かせたい

攻略砂漠をさまよう君を救う、命の水!

自分が相手よりもどれだけ早く動けているかである。この有利な時間が長いほど選択肢は多い。左の表を見つつ説明していこう。

●ダッシュ大P後

ダッシュ大Pはガードさせればそれだけで有利になる。ダッシュ大P↓ダッシュ大P等が連続技になるぐらいだ。

連続、つまりこの後出す技はすべてジャンプ封じになっているわけ(④以外)。

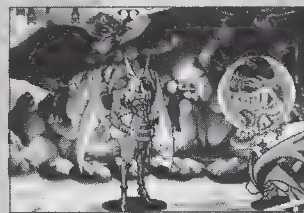
①〜③への派生はどれも非常に有効。ダッシュ大P↓ダッシュ大Pの連続技のタイミングを知って(もしくはそれに近いタイミング)ガンガン攻めていこう。要するに最速で動けばいい。

④はかなり安全にセーガが出せる数少ない状況。前号でセーガの危険性やメリットのなさについて書いたが、このセーガだけは別。

ダッシュ大Pの後のセーガは相手の斜め上に置けるのだ。うまくいけばほぼ頭上近くに設置できる。

このセーガの場合、セーガがそのままジャンプ封じになるので、相手を完全にそこに釘付けにできる。

ここで、完全な2択が完成。下小K↓立ち中Kかダッシュ大Kだ。相手がしゃがんでいたときのダッシュ大Kは非常に効果的。頭上にセーガがあるから感覚的に立ちにくいのだ。もちろん完全に対策を知っている人は立つが、世の中まだまだしゃがみっ放しの人は多い。絶好の攻めどきだ。



端ならば非常に狙いやすい頭上セーガ。ダッシュ大Kで攻めろ。

●立ち中K後

立ち中Kの後はほぼ同時に動き出す。ヒットしていれば若干ジェダ側のほうが早いがほんの微々たるもの。ほぼ同時と考えよう。

選択肢のうち注意したいのが③、④である。どちらもジャンプ防止の意味で出すが、このとき相手との距離が非常に重要。立ち中Kより下中Kのほうがリーチが短いので注意したい。スカらせないようにしよう。③が届かないようなら下大Kのチェーンにしておきたい。もしくは立ち中K↓ネロ=ファティカにしてもいい。ジャンプ防止の連携に

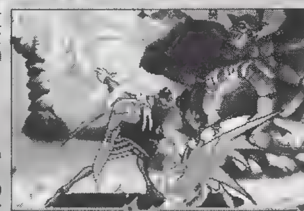
派生一覧

・ダッシュ大Ⓟから

①もう1度ダッシュ	(基本)
②下小Ⓚ→立ち中Ⓚ	(少しダメージを奪いたいとき)
③昇り中Ⓟ	(ジャンプ完全封じ)
④セーガ	(返されにくい)

・立ち中Ⓚから

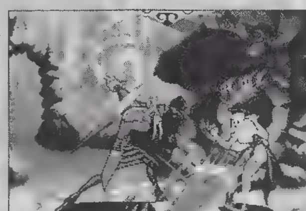
①ESセーガ	(絶対に設置可能)
②昇り中Ⓟ	(強引に固めるとき)
③下中Ⓚ	(ジャンプ封じ、距離重要)
④下大Ⓚ	(チェーン。割り込み不可)



立ち中Kの後は距離によって技の使いわけが重要だ。

立ち中K×2というのは存在しないので、立ち中P、下中K、下大Kを使いわけていこう。

一応立ち中Kの後に相手がジャンプしないようなら、ダッシュ攻撃、立ち中K×2という選択肢にしてもいいだろう。



地上にいるのが前提ならば立ち中K×2は非常に有効。

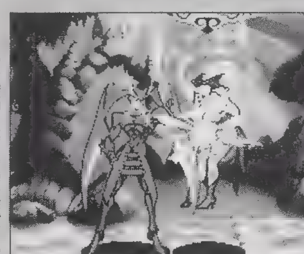
空中ヒットからの派生

立ち小Pや下中Kが空中ヒットになった後に攻めるというのが次の説明。

この空中ヒットは例えば地上でチェーンを入れにくい必殺技のスキに当てたりしてもいいし、相手の目の前で出してヒットさせていってもいい。特に立ち小Pはスキが少ないので、ジャンプ防止もかねて多用していってもいい。

さて、この空中ヒット後の状況はどうだろう?はっきりいってジェダがかなり有利。相手は空中で技を出すことなく着地する。この空中にいる間にジェダはもう行動可能なわけだ。距離もそう遠くない。

つまり、セーガ、ダッシュ攻撃、重ねESセーガ、契約書、といった大胆な攻めが可能となる。ぜひ覚えておこう。



こういう空中ヒットの状況を見逃さないようにしよう。

ES論

ネロ=ファティカについて考えてみたい。

この技は技が空振りすると自分は後ろに下がる。これは果たしてラッキーなのか?

自分はそうは思わない。なぜならば、せっかく相手を追い詰められる距離にいるのにわざわざその場から逃げてしまうからだ。これが普通の格闘ゲームならばまったくもっていい技だが、このゲームはラッシュを途切らせる↓体力の回復につながるため、特に自分が攻めているときは、この技を出すのは損をしているように思うわけだ。

かといって使わないというわけではない。使うならばより多大なダメージを与えるES版にしようということ。決まるか決まらないかわからない技で自らを端に近づけてしまうのならば、1回で大ダメージを奪えないと割に合わないはず。

逆に出すときはヒットさせる自信があるわけだから(もしないのなら出さないほうがいい)、ES版でヒットさせたほうがいい。

同様にイラ=スピンタについてもES版をすすめる。これも決まれば大ダメージなのでバクチの割に合うというものだ。

DF活用法

ジェダのDFは空中のみレバーで自由に動ける空中浮遊タイプのもので、技の性質はジャンプ、ダッシュ、地上ともに変化はない。

空中を移動するときに慣性がついてしまうので、実戦で使おうとすると非常に制御しづらく敬遠されてしまいがちである。

そこで、ここではもうパターンとしての動きを見つつ説明していこう。

まず最初に目的を説明すると、

●接近戦で中段、下段のゆさぶりをかける

のが重要だ。

地上からレバーを上に一瞬入力しただけですぐに空中判定となるので、レバー上と通常技を続けて入力すればとても見切れるもんじゃない中段攻撃となる。これと地上での下段でゆさぶるのだ。

<接近の仕方>

DFを発動するとジェダは空中に上昇する。よってまずは上空にいるジェダを地上に戻さないといけない。

このときに簡単で効果が高いのが、レバーを斜め下にいれながら大Pで落下してくるというもの。これなら多少ジャンプ封じも兼ねつつ落下できる。

もしくは一度真下に着地して、ダッシュ大P等で接近してもいいぞ。とにかく大Pを使っていこう。

<中段の出し方>

大Pで相手に近づいたらいよいよ中段と下段の選択に入る。下段は下小K↓立ち中K↓下大Kのコンボを主体とすればいい。

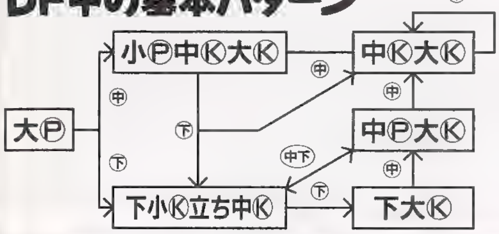
で、中段は?というと、これが実はそんなに難しくなく、↖小P➡中K↗大Kとやるだけでいい。レバーは流れるように入れっ放しで↖➡↗と入れていき、これをチェーンコンボのタイミングに合わせればいい。これで中段は完了。

ただし続けて中段にいこうとして↖小Pとやるとセーガになるときがあるので、2回目以降は↖中K↗大Kとやるとよい。

また、下段で下小K↓立ち中Kとやった後の中段は、距離があるので↖中P↗大Kにするといいぞ。

あとは組み合わせていくだけだ。ぜひ試してほしい。

DF中の基本パターン



「課題：自分のGCポイントを決める」

神保町ガード キャンセル教習所

第5回 第4段階 1発GC。読み合いで使えるレベルに！

うまい人ほどGCポイントは特定されているもの。相手のパターンを見切るのが早いか、自分のパターンのなかに"誘い"箇所があるかだ。

担当：KAL&教官のみなさん

ついに第4段階に突入したGC教習所。最終段階にあたる今回は、「1発GC」について考えていこうとおもう

一発GCとは？

ヴァンパイア用語として頻繁にでてくる「一発GC」だが、そもそもこの一発GCとは、どんなGCのことなのだろうか。

簡単な定義としては、「相手の攻撃の一発目にGCする」ということになるが、連続ガード中に何度もGC入力をせず、一回のコマンド入力できっちりGCすることを意味する場合もある。しかし今回扱うところの一発GCは前者の方なので、混同しないように注意してほしい。

狙え！一発GC

相手キャラの攻撃の初段にいきなりGCするのが「一発GC」なら、そのやり方は明白、「相手の攻撃をガードした直後にGCコマンドが完成している」ようにすればいい。

ということは、あらかじめGCコマンドを入力し始めていて、その途中でガード、そしてその直後に完成となるように操作するのが理想系となる。

一応、相手の攻撃をガードしてからコマンドを入れ始めても、GCのコマンド受付時間に間に合えば、「相手の攻撃の初段にGCする」ことは可能だ。しかしこのような場合、GCの発動するタイミングが遅れてしまい、"一発GCの効果"が薄れてしまう。相手がその"初段の攻撃"だけで手を止めてしまった場合、いまの例だと「発動したGCをガードされてしまう」危険性が高いのだ。

神保町の教習所内では、これを「1（ワン）GC」と呼ぶ（↓1GC）。



置いとき1発GCで対空防御。ここまでできれば。

一発GCの効果

一発GCの利点、それは、攻撃の初段だろうが牽制技だろうがきざみ技だろうが、相手が1回でも手を出せば、そしてそれがガードできれば、そこにほぼ確実に反撃でき、そこから再び自分のペースに持ち込めるところにある。また心理的には、「手を出すとやられる」という恐怖感をあたえる効果があり、相手から"反撃意欲"や攻撃に関する積極性を失わせる効果もある。

1発GCを何度も繰り返していれば、相手からの反撃や割り込みが少なくなり、ラッシュの継続や、多少無理のある攻撃を仕掛けやすくなるのだ。

しかし問題なのは、相手がいつ、どんな攻撃をしてくるのかが分からない点だ。相手の行動のパターン性やクセが分かっていれば、GC入力の準備ができるので、牽制技でもきざみ技でも1発GCを狙うことができるのだが、攻撃タイミングが分からないのでは、GCコマンドを"置いておく"こともできない。

1GCの驚異

"神保町のGC魔人"と異名をとるDS1先生（愛称、ワンさん）が使いこなすことで知られている超時間差GC。

単にGCのコマンド受付時間ぎりぎりでGCしてくるのだが、そのGCタイミングがあまりにも遅く、忘れたころにやってくるため、「あ、GCしてこなかったな。じゃ次のきざみ…」と動きだそうとしたところでくらってしまう。

これには1さん（わんさん）の使用キャラである"ジェダ"のGC性能も深く関係しており（ジェダのGCは攻撃力発生が遅い）、「まさに天性の技」と事情を知る関係者は語る。

連携の中に組み込んでいく

そこで、1発GCの狙いどころや感覚が分かるようになるまでは、自分の攻撃連携（攻撃のパターン）のなかにGC入力を組み込んでみてはいかがだろうか。例えば、跳び込みからチェーンコンボをある程度ガードさせて離れたあと、そのまま攻撃を続行するには多少無理があり、なおかついかにも相手が反撃してきそうな状況をわざと作り出すのだ。もしくは、いままで攻撃1セットのあと、さらにジャンプ攻撃やダッシュ攻撃などにいこうとして、逆に返り討ちにあっていたような状況を振り返り、今度はそこをGCポイントとして設定する。

このGCポイントでは、GCコマンドの入力待ち、もしくはGC入力のための心構えをしておいて、予想通り相手が攻撃してきたら、それをガードして素早くGCするのだ。

☆例：自分がジェダの場合

ジェダの攻撃パターンで、〔下小P×2→いろいろ〕というのは、接近戦では非常に多いシチュエーション。ここから鎌（飛び道具）を出したり、ダッシュ大Kにいったりする。逆にジェダに先手をとられて下小Pをガードさせられた相手の多くは、すかさずアドバンシングガード（ADG）をして間合いを離そうとする。ADGに成功すれば、鎌の設置位置をずらせるかもしれないし、ダッシュ大Kモードから逃れることができるからだ。

そこでジェダ側としては、ADG失敗で出る通常技をターゲットに、GC入力をスタンバイしておく。とくにわかりやすい相手としては、モリガンが挙げられるだろう。プレイヤーの入力の仕方にもよるが、今回の例のような状況で下大Pを出すモリガン使いは多い。これにGCするのだ。

注：ただし、ジェダのGCは攻撃発生が遅く、隙が大きい。もし小技にGCしてしまった場合は、その後の反撃は覚悟しておいたほうがいいだろう。やや攻撃的な例ということで…。

私のGC練習法

さあやってまいりました、「私のGC練習法」の時間です。今回私たちのために秘密の極意を伝授してくださるのは、神保町昇龍塾の一号生筆頭、善之字元帥先生です。ではお願いします。

『やっぱり最初は、相手のダッシュ攻撃あたりに一発でGCをかけるのは夢でしたね。それで町中の対戦台に乱入して、一発GCにこだわって負けてしまうこともしばしば。

そこで頭を冷やした私は、対CPUで練習することにしたんですが、CPUは何の前触れもなしに技を出してくるので、狙っていくべき技を特定するのに苦労しました。

私の練習相手になってくれたCPUの技を紹介すると…。

①フェリシア…デルタキック
②ガロン…ビーストキャノン
③ザベル…スカルスティング
④オルバス…J下大キック
⑤リリス…ジャンプ攻撃全般

と、こんなところでしょうか（数字が大きいほど難）。

ここで挙げたものは、自分が待っていても、CPUが勝手に出してくれるものばかりなので、かなりいい練習台になってくれます。

でも、こうやってある程度のGC技術を身につけると、逆に一発GCあたりは、どんな上級者でも、"相手のタイミングが読めていない限り"不可能ということもわかりました。

意外にGC初心者は、常人離れした反射神経がないと、一発GCは無理と思いがちですが、上級者も人間としてのスキルは同じ。そう考えるだけで随分と練習中にくじけそうになる自分の心が楽になります』

やはりCPU相手にGCの練習をするのは、基本中の基本。全然練習させてくれないCPUキャラもいますが、何度もやっているうちにCPUのパターンが見えてきます。だいたい"いつ"狙った攻撃がくるのか分かってくると、入力の準備ができるようになるので、心構えができて気が楽になります。

これは対人間でも同じこと。どんなタイミングでどんな攻撃がくるのか分かれば、GCの入力タイミングを合わせることができるので、一発GCも夢ではなくなるわけです。

攻略砂漠をさまよう君を救う、命の水！

防御力を上げてみる オルバス



縦からの攻め（特に中段）に弱いリクオー。あらゆる策を用いて、さらに守りを堅く闘えば、もっと強くなれるはずだ。

担当：P.鈴木

守備力も上げて濡れての時間だ

今回は守ることに主眼を置いて、守れるカエルにも育てていきたい。これらを覚えれば、不安な防御面も少しは解消されるだろう。

その1 前ダッシュで守る!?

オルバスの前ダッシュは高性能。動きが速いうえに、姿勢が低い。これを利用して、うまい対空を狙っていきたい。

方法は簡単。ガロンの前進くぐり投げのように、相手がジャンプしたのを見てから前ダッシュし、くぐってから投げを決めるのだ。このときの投げは通常投げで構わない。テクヒットを取られてしまう可能性は一応あるが、この場合くぐってからチェーンコンボを出せば当たるので、オルバス有利に変わりはない。

しかも、画面端に追い詰められていた場合ならば、くぐり投げの後に(2回投げを使って)、アワーを出すチャンスまで得られるというオマケ付き。空中で軌道を変えられないキャラに対してはどんどん使っていこう。



おっ、跳んでくれましたか。とりあえずくぐって…、



投げ。ビタンビタン。
2回投げの練習はしておこうね。そして、



アワーで逆転！お見事。

その2 GCで逃げる!?

使いにくいオルバスのGC。ただ、相手プレイヤーによっては使えなくはない。画面端に追いつめられてラッシュをかけられているときに、大のGCを使って逃げるのだ。当然反撃されてしまう可能性はあるものの、不意を突くように使えば反対側へ逃げることも可能である。ややバクチ。

その3 やっぱりJ中Pでしょ

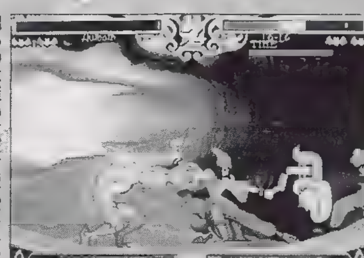
基本的な逃げとして、空中ガード後中Pで追い返すというものもある。これは空中ダッシュ系の相手に対して特に有効な防御法だ。少し引きつけてから後ろジャンプするのがコツ（空中投げ対策）。

その4 そしてDF!!

どんなに苦しくても、DFを使えばとりあえず助かるはずだ。ただ、デスボルテージなどの技が怖いところ。相手を画面端まで運べれば、アワーの時間となるのだが。キャラによっては使える選択。

おまけ 使ってみようシーレイジ

アワーに対してDFを発動するレイレイ（ビシャモン、サスカッチ）には、シーレイジで大ダメージを与えられる可能性アリ。空中必殺技（特にジェダ）の着地に合わせるのもイイ感じ。そして特に狙い目なのが、ほぼ全キャラに対してDFの終わり際を狙うもの。自主的にDFをやめたい人は後ろに下がりがち。狙ってみよう。



出るのは遅いけど、使いどころを見極めればこんなに減らせる。

天高く基板日和な秋っ さあ、どのゲームで遊ぼ？

ミルキーウェイ

TEL.052-262-3295
FAX：052-262-2373

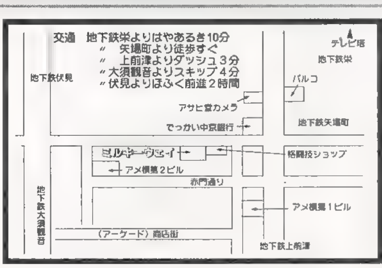
〒460名古屋市中区大須3-5-13ハセビル2F

営業時間　お店……10:00AM～7:30PM
通販TEL…10:00AM～8:00PM

毎週水曜日は定休日です。

NICOS & orico　ニコスカード、オリコカードご利用できます。

- ●新作予約はどんなジャンルでもOK。気になるゲームはチェックチェック！！
- ●コントロールBOX全機種勢揃い。ビギナーさんに超うれしい店！！
  （ボードゲームの初歩から親切に教えます。マトの外れた質問だってはずかしがらずにどんとこーい！！ってカンジです！）
- ●買取もビシバシやってます。よろしく！！
- **●今ならまにあう10月号DM**
  ミルキーウェイでは毎月一回お客様のお手元へDM（ダイレクトメールってやつですね。つまり在庫リストなのですが）をお届けしています。私も是非っ、という方はTelかFaxでお申し込み下さい（無料です）。おまちしています！（受付は随時やっています。）



マニア、初心者大歓迎～♪

アーケードのことなら全てミルキーウェイでそろいます！
（本当か～！？でもいっしょうけんめいやります。）

★カプコン★

CPSⅡマザー（↓ロムです）	TEL
ポケットファイター	TEL
ヴァンパイアセイヴァー2	TEL
ヴァンパイアセイヴァー	TEL
マーヴル VS ストリートファイター	TEL
X-MEN VS ストリートファイター	TEL
ストZERO2α	25,000
ストZERO2	8,000
ストZERO	3,000
ヴァンパイアハンター	8,000
ヴァンパイア	5,000
エイリアン VS プレデター	TEL
サイバーボッツ	TEL
パワードギア	TEL
スパズルⅡX	5,000
X-MEN	5,000
虹色町の奇跡	14,000
19XX	20,000
ウォーザード	TEL
ストⅢ	TEL
1941（本発売）	25,000
1942	8,000
1943	10,000
サイドアーム	10,000
トップシークレット	10,000
ナイツオブザラウンド	12,000
戦場の狼	6,000
天地を喰らう	18,000
天地を喰らう2	20,000
魔界村	18,000
魔界村（？）	12,000

★ナムコ★

鉄拳3	TEL
鉄拳2 Ver.β	TEL
アサルト（純P付）	30,000
アサルト（P無）	18,000
エクスバニア	5,000
ギャラガ	5,000
スティールガンナー2（自作P付）	33,000
ゼビウス	5,000
ゼビウス3D/G（↑これを平八で遊んで！！）	30,000
ドラゴンスピリット	30,000
バックランド	25,000
ナムコクラシックVol.2	30,000
スプラッターハウス	38,000
妖怪道中記	18,000

★コナミ★

GXマザー＆サブSET（サブは5～6本付）	TEL
GXサブ各種	1,000～
アステリクス	18,000
イーアルカンフー	10,000
ガイアポリス	20,000
グリーンベレー	8,000
コンバットスクール（P無）	12,000
サンダークロスⅡ	22,000
シティーボンバー	20,000
スクランブル（？）	10,000
ゼクセクス	22,000
トライゴン	15,000
メガゾーン	5,000
ラビリンスランナー	15,000
ロードファイター	8,000
魂斗羅	8,000
新入社員とおる君	10,000
恋のホットロック	45,000

★セガ★

ST-Vマザー&ロムSET（ロムは5～6本付）	TEL
ぷよぷよSUN（ロム）	12,000
コラムス'97（ロム）	15,000
ST-Vロム各種	1,000～
ずんずん教の野望	6,000
ぷよぷよ	3,000
ぷよぷよ通	6,000
エイリアンストーム	8,000
オーライル	6,000
ガルディア	10,000
ゴールデンアックス2	33,000
ザクソン（H付）	15,000
ピットフォールⅡ	22,000
ファンタジーゾーン	20,000
ファンタジーゾーン2	25,000

ペンゴ	18,000
ペンゴ（？）	10,000
ロボレス2001	13,000
忍	6,000

★タイトー★

F3マザー＆サブSET（サブは3～5本付）	TEL
イスパイラル	12,000
ウィズ	20,000
カダッシュ	10,000
グリッドシーカー	15,000
グレートソードマン	18,000
サイレントドラゴン	10,000
バブルボブル	18,000
ヘビーユニット	3,000
ミズバク大冒険	5,000
レイフォース	15,000
レイメイズ	25,000
影の伝説	20,000
黄金の城	25,000
飛龍の拳	15,000
陸海空	10,000

★アイレム★

エアデュエル	10,000
サンダーブラスター	8,000
スペランカー	18,000
フック	12,000
ボンバーマンワールド	10,000
ロードランナー4	18,000
妖獣伝	5,000

★データイースト★

ウルフファング	10,000
クルードバスター	6,000
ジェネシス	13,000
スカルファング	25,000
デスブレイド	6,000
ミステリアスストーンズ	15,000
ワンダープラネット	10,000
空牙	13,000

★MVS★

価格は色々。TELして下さい。

- ライディングヒーロー
- パルスター
- 斬紅郎無双剣
- サイバーリップ
- あしたのジョー伝説
- クイズKOF
- 天外魔境真伝
- ラギ
- リアルバウト餓狼伝説SP
- 天草降臨
- ASOⅡ
- ロボアーミー
- ステークスウィナー
- ニンジャコンバット
- 麻雀狂列伝
- 他

★その他★

ガンダーラ（新品）	28,000
ぶたさん	25,000
魔魁伝説	8,000
西遊降魔録	3,000
怒（P無）	8,000
怒号層圏（P無）	15,000
マリオブラザーズ	25,000
ギャリバン	12,000
ラビオレプス	13,000
闘神ブレイザーズ	10,000
戦国ブレード	25,000
ガンバード	13,000
アルゴスの戦士（？）	10,000
ガズラー	17,000
サボテンボンバーズ	6,000
ドンデンラバー	18,000
アトミックロボキッド	7,000
ストームブレード	28,000
ジャンピングジャック	23,000
ウォーオブエアロ	7,000
スカイソルジャー	5,000
マジカルキャット	12,000
ワールドクラスボーリング（P付）	10,000

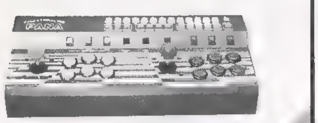
まだあります！詳しくはDMで！！

お支払いは便利なヤマトコレクトサービス（宅急便の代引）か現金書留です。
在庫や価格はたえず変動しますので必ず確認して下さい。

・業務用基板 販売、買取・家庭用TVゲーム・レーザーディスク・ホビー
・トレーディングカード…etc.

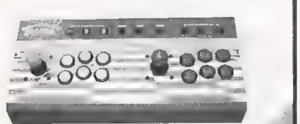
上記商品は四条河原町店にて取扱いしております。
七条河原町店は家庭用TVゲーム取扱い専門店です

Yellow-Bag

PANA TWIN LONG

¥38,000

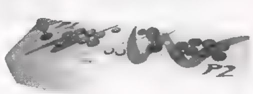
シグマAV−5000


¥26,000

PANA CUSTOM LONG

¥34,000

シグマー8000TB

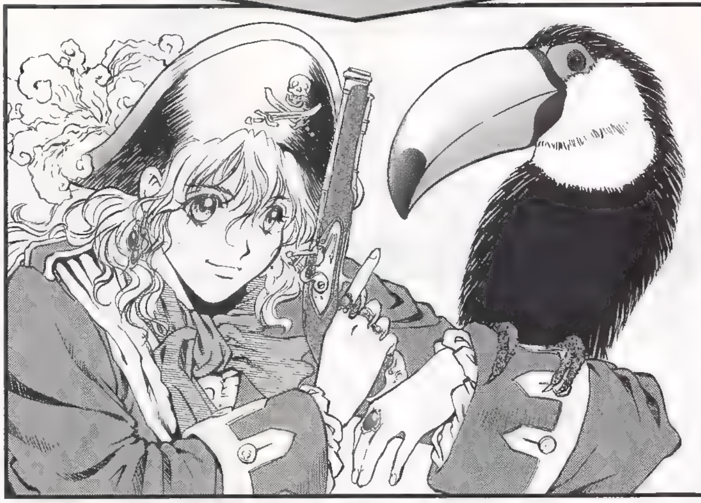

¥15,800

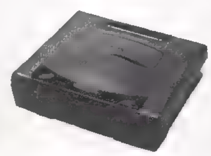
VEGA JR. ¥29,800

VEGA JR.(DX) ¥36,800

ボードマスター（ボードA）

¥48,000

NEO GEO新作ソフト 予約受付中



NEO・GEO CD	SEGA SATURN	NINTENDO64
		
TELにて特価	TELにて特価	TELにて特価

高価買い取り
・家庭用TVゲーム
・業務用基板・レーザーディスク（アニメ／特撮）

・TVゲーム<SS、PS、N64、SF、GB、FX、NG>その他高価買い取り　FAX→567891#

・業務用基板高価買い取り　FAX→567899#

・レーザーディスク（アニメ/特撮）高価買い取り　FAX→567892#

詳しくはFAX&TELにて。送り先は四条大宮店へお願いします。

業務用基板販売します。

業務用基板は四条大宮店にて取扱いしております。

在庫確認TELにて。代引き、着払いでお申し込み下さい。
毎週リストを更新します。
80円切手2枚を同封の上、四条店へ送って下さい。

FAX情報→567890#まで

家庭用ゲーム買取価格表&基板情報 FAXサービス利用法

下記の内一番近いBOXセンターにダイヤルして下さい。（情報料は無料です。）

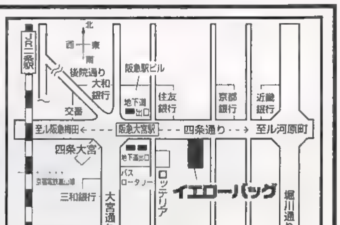
東京	03-3940-6000	大阪	06-455-6000
名古屋	052-453-6000	福岡	092-482-6000
札幌	011-210-6000	仙台	022-268-6000
広島	082-223-6000		

■案内「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。
ボックス番号を押して最後に#を押して下さい。」

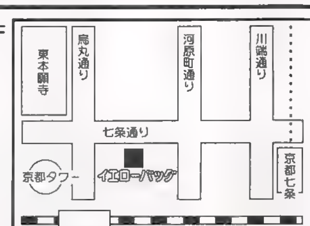
基板を売りたいなら	567899#	基板を買いたいなら	567890#
家庭用ゲーム買取価格表なら	567891#	レーザーディスクなら	567892#
ホビー、おもちゃなら	567893#		

■案内「あなたのFAX番号を市外局番から押して最後に#を押して下さい」
→□□□□□□□#
■案内「ご指定のFAXにお送りいたしますので、電話を切ってしばらくお待ち下さい」

京都市下京区四条大宮東入ル南側
四条ファーストビル1F
イエローバッグ
業務用基板その他取扱店　**四条大宮店**
TEL 075-803-0500
FAX 075-821-3814
営業時間11:00〜20:00/年中無休



京都市下京区七条河原町西入南側　KSビル1F
イエローバッグ
家庭用ゲーム専門店（新品・中古）　**七条河原町店**
TEL 075-343-4860
FAX 075-344-0515
営業時間12:00〜20:00/年中無休



※四条大宮店は改装工事のため10/1(水)〜10/8(水)まで入店できなくなっております。ご迷惑おかけします。ただし通信販売は通常どおり行っておりますのでご利用ください。

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 PHONE 03-3370-2720

[東京校・横浜校・大宮校] 〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00~4:00 PM6:30~9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)

名古屋ゲームデザイナー学院 98年OPEN!!

お問い合わせ
〒453 名古屋市中村区太閤4-9-26
☎052-452-5901
■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校98年OPEN!!

お問い合わせ
☎03-3370-2720
■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座
- ■BASICゲームプログラミングコース
- ■C言語ゲームプログラミングコース
- ■アセンブラゲームプログラミングコース
- ■ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座
- ■サウンドコンポーザーコース

1998年4月生学校見学会実施中!



おめでとう! 女性プログラマー続々誕生!



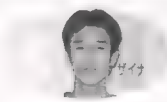
ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 **江上清香**さん

この度(株)ネメシスにプログラマーとして採用が決まりました。コンピューターの「コ」の字も知らない私でしたが、学校と自分を信じて頑張ってきた結果、夢をかなえることができました。この学校の良いところは、先生がとっても熱心で夜遅くまで教室に残って、質問にこたえてくれることです。私は、自信を持ってこの学校をお薦めします。



ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 **井口ふさの**さん

この学校で基礎から応用までを終始一人一台のコンピューターの体制で学んだ結果、相当レベルの高いプログラミング能力が身につきました。しかも、個人の独創性を養う理想的な勉強もできました。私がゲーム会社に内定できたのも型にはまらず自分にしか創れないゲームを創ろうというこの学校の方針がよかったことだと思います。



ゲーム企画・シナリオライター養成講座
全日2年制1期生 **中澤厚志**くん

企画に必要な心理学を一から教えていただき、とても役に立ちました。この学校は非常に自由度が高く、それが自分の能力の向上につながったと思います。希望していたゲーム会社から内定をいただくことができたのも、この学院の特徴である徹底的な実践教育システムのおかげだと思います。後に続く皆さんも安心して入学できると思います。

企画・シナリオ1期生一発合格!

〈姉妹校〉開校1年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6
TEL.06-882-4980(代)
※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

買い取り表です。お得な交換始めました。

1Kは千円です。買い取り対象の商品の販売はしておりません。買い取り表は1ヶ月前の価格です。必ず担当にTELしてください。

買い取り注意事項

- ●学生、18歳未満の方は親の同意書が必要になります。
- ●商品の送料はお客様負担でお願い致します。
- ●代金は銀行振込させて頂きます。
- ●買い取りさせて頂いた商品に関しての返品は致しません。
- ●故障品、買い取り出来ない商品に関しては返品致します。
- ●注意を守らない場合、当社に掛かる負担金を請求させて頂きます。
- ●買い取り値段の変更がある場合もありますので、必ずお電話にて確認後送って下さい。

交換システムの説明

商品1万円の買い取りの場合
○現金なら1万円振り込みます
○交換なら1万1千円分（追い銭でそれ以上の商品も可）と交換いたします。 **1割お得です**

ア行	
アベンジャーギャラクティックストーム	10
アウトゾーン	4
アクウギャレット	18
アラビアンマジック	14
アンダーカバーコップス	11
アラビアンファイト（4P）	8
アステリクス	8
ウルトラ闘魂伝説	3
ウルトラ警備隊	8
エイトフォース	6
エイリアンVSプレデター	22
SDガンダムレインボー大陸戦記	3
ST-Vマザー	40
X-MEN（コナミ）	8
19XX（ソフト）	11
19XX	34
大江戸ファイト	3
大牌砦	5
カ行	
ガンバード	7
ガンネイル	5
ガンダーラ	16
海底大戦争	17
ギャルズパニックII	3
ギャルズパニックIII	4
ギャルズパニックIV	9
キングオブドラゴン	6
グリッドシーカー	7
クイズ365	2
グレート1000マイルラリー	4
[redacted]	3
ゴールデンアクスII（4P）	20
ゴールデンアクス	3
極上パロディウス	13
豪血寺一族	4
豪血寺一族II	10
豪血寺一族III	15
サ行	
サイレントドラゴン	5
サンドスコーピオン	3
サンダーゾーン	4
サンダードラゴン	3
サンダードラゴンII	15
サンダーフォックス	6
サンセットライダー	15
ジオストーム	10
ジョー&マック	3
ジョー&マックリターンズ	8
シャドーフォーズ	6
ジャッキーチェン	15
上海II	8
上海III	9
JJスコーカーズ	7
G.Iジョー	18
CPS-IIマザー	18
ストリートファイターII	3
ストリートファイターII'	3
ストリートファイターII'T	4
ストリートファイターゼロII	22
スカイスマッシャー	3
スーパースラムズ（バンプレ）	15
スーパーフットボールチャンプ	55
ストームブレード	19
スノーブラザーズII	8
スノーブラザーズ	3
ストライカーズ1945	18
スカルファング	10
スラムダンク（ケーブル付）	6
ゼロチーム	20
セクシーパロディウス	25
セーラームーン	15
戦国エース	9
ソニックウイングス	4
ソニックファイター（ケーブル付）	70
ソウルエッジ	25
ソウルエッジII	35
タ行	
ダブルウイング	9
ダンジョン&ドラゴンズ	20
ダンジョン&ドラゴンズ2	45
タンクフォース	12
ダンクマニア	18
ダイエットGOGO	4
ダイナマイト刑事	50
ダイナマイトB.B（パネル2枚）	105
タントアール	2
タンブルポップ	3
大王	10
ツインイーグルII	19
デスブレイド	3
★デッドオアアライブ（Bタイプ）	70
[redacted]	25
鉄拳2 Aバージョン	38
鉄拳2 Bバージョン	40
[redacted]	150
ドラグーンマイト（キック線）	25
ドギューン	3
ドラゴンボールZ（バンプレ）	3
ドラゴンボールZII	7
闘神ブレイザーズ	5
[redacted]	26
[redacted]	70
牌砦	2
闘姫伝承（エンジェルアイズ）	18
ナ行	
ナイトスラッシャー	18
ナックルバッシュ	9
ナックルヘッズ	3
ナムコクラシックI	7
ナムコクラシックII	23
★ネビュラスレイ	12
ノストラダムス	5
ハ行	
バイオレントストーム	20
バッキーオヘア	9
バッグン	9
バブルメモリーズ	50
バーチャロン（2セット・ケーブル付）	140
ハットトリックヒーロー'93	6
バーチャファイター3	120
バイパーフェイズ1	22
ヒーラップボーイ	6
ヒーデットバレル	6
ビッグファイト	9
フック	6
ファイナルファイト	3
ファイナルスターフォース	6
フィグゼイド	10
ファイヤーバレル	12
ファンキージェット	3
ファイターズヒストリー	3
ブラッドブラザーズ	5
プレミアサッカー	5
プライムゴールEX	12
★ファイティングバイパーズ	70
F／A	3
ボンバーマン	2
ボンバーマンワールド	10
ポケットギャルDX	10
マ行	
マッドシャーク	10
マーブルスーパーヒーローズ	33
マーブルスーパーヒーローズ（ソフト）	10
マーシャルチャンピオン	7
マクロス	6
★マクロスプラス	22
マジンガーZ	8
マイルスマイル	3
ミスティックウォーリアー	18
メジャータイトルII	3
メタモルフィックフォース	22
燃えよごんたII	4
ラ行	
ラビットヒーロー	12
ラストブロンクス	70
雷電	9
雷電II	25
雷電DX	28
★雷電ファイターズ	60
龍神	8
リーサルエンフォーサスII（PCB）	25
レジオネア	7
★レイストーム	35
ロボコップII	4
ロックマン	4
64番街	8
ワ行	
ワールドラリー	10
[redacted]	17
ネオジオ	
ブレイカーズ	7
ビッグトーナメントゴルフ	7
メタルスラッグ	5
キングオブファイターズ96	4
ダンクドリーム	3
キングオブファイターズ95	3
パズルボブル	2
ネオジオハード（1スロ）大	10
ネオジオハード（1スロ）中	12
ネオジオハード（1スロ）小	14
ネオジオハード（2スロ）	13
★ネオジオハード（4スロ）	15

販売表です。よろしくお願い致します。

販売表です

筐体販売価格

セガ	エアロシティー	（W660	D830	H1320）	¥40,000より
セガ	アストロシティー	（W750	D905	H1443）	¥120,000より
カプコン	Qグランダム25	（W800	D965	H1425）	¥55,000より
ジャレコ	ポニーマークIII25	（W600	D740	H1060）	¥35,000より

運送会社変更の為、運送料大幅低下!!

注意：筐体の支払いは、代引き出来ません。
入り口の幅をはかって、注文してください。
基本的に返品は受け付けておりません。（返品の場合は買い取りになります）
発送は入金確認後1週間くらいかかります。（整備の為）

パナツイン・パナカスタム・コンボAV取扱店!!

- ●代引き出来ない商品もあります。また代引きの際は手数料もお支払い下さい。商品は全て着払いで発送致します。
- ●故障以外の返品は一切承りません。尚、商品がお手元に届いた次の日までにお電話が無い場合の返品は故障と認めませんのでご了承下さい。
- ●基板の価格、在庫は常に動いております。最新基板リストは80円切手2枚同封の上、GM係までお手紙ください。
- ●来社の際は、必ず担当に伝えた後来社下さい。
- ●当店の価格は全て消費税は含まれておりません。
- ●届きました商品の納品書等は必ず目を通して下さい。
- ●商品に関する全ての質問はお客様の方からお願いします。
- ●商品内容の質問にはお答えしかねます。ご了承下さい。

来社出来なくても ローン組めます **最高36回**

●法人ローン可能!!

カプコンPCB	
F1ドリーム	¥5,000
虎への道	¥10,000
戦場の狼	¥8,000
SF（ボタンVER）	¥18,000
マッドギア	¥5,000
サイドアームズ	¥9,000
ニモ	¥35,000
サイバーボッツ（SUB）	¥10,000
クイズ虹色町の奇跡（SUB）	¥12,000
パワードギア（SUB）	¥12,000
タイトーPCB	
レイメイズ	¥35,000
奇々怪々	¥10,000
ドンドコドン（F2込）	¥4,000
グレートソードマン	¥16,000
功里襟団	¥5,000
チャイニーズヒーロー	¥10,000
火激	¥3,000
スラップショット	¥3,000
トップランキングスター	¥5,000
レイフォース	¥15,000
ニュージーランドストーリー	¥4,000
インベーダーDX	¥4,000
ガンフロンティア（SUB）	¥15,000
VSホットスマッシュ（P無）	¥3,000
サイキックフォース（SUB）	¥3,000
サイキックフォースEX（SUB）	¥5,000
ファイターズインパクト（SUB）	¥8,000
ナムコPCB	
フォゾン	¥78,000
グロブダー	¥38,000
モトス	¥43,000
ギャプラス	¥8,000
アサルト（レバー付）	¥30,000
コズモギャングザビデオ	¥6,000
ドラゴンセイバー	¥18,000
ギャラガ	¥6,000
子育てクイズマイエンジェル	¥4,000
ワールドコート（ROM）	¥3,000
ピストル大名の冒険（ROM）	¥3,000
デンジャラスシード（ROM）	¥4,000
パックマニア（ROM）	¥6,000
妖怪道中記（ROM）	¥7,000
ギャラガ'88（ROM）	¥10,000
ロンパース（ROM）	¥12,000
セガPCB	
アッポー	¥13,000
ロボレス2001	¥10,000
エンゼルキッス	¥13,000
フラワー	¥6,000
ダークエッジ（4PSUB無）	¥7,000
イントロドンドン（カセット）	¥3,000
蒼穹紅蓮隊（カセット）	¥3,000
コラムス97（カセット）	¥8,000
上海万里（カセット）	¥12,000
ぷよぷよSUN（カセット）	¥10,000
ウイングウォー純正コンパネ	¥8,000
データPCB	
マジカルドロップ	¥3,000
[redacted]	¥30,000
マジカルドロップ+1	¥5,000
クールドバスター	¥3,000
プレイウッド	¥25,000
のぼらんか	¥25,000
バルターダッシュ	¥12,000
ダークシールII	¥10,000
コナミPCB	
とべ！ポリスターズ	¥33,000
サンダークロス	¥18,000
ローラーゲームズ	¥10,000
クレイジーコップ	¥6,000
進め対戦ぱずるだま	¥3,000
ザ・ハスラー	¥12,000
ヘクシオン	¥4,000
ゴルフィンググレイツ（P無）	¥3,000
大好キッス（SUB）	¥3,000
対戦とっかえだま（SUB）	¥8,000
ときメモ対戦ぱずるだま（SUB）	¥6,000
ゴルフィンググレイツ2(SUB、P付)	¥6,000
ジャレコPCB	
バルトリック	¥48,000
メガシステム32（ソフト付）	¥20,000
グラディア（SUB）	¥3,000
その他PCB	
アラビアン	¥6,000
ラビオレプス	¥15,000
ファイヤートラップ	¥12,000
ブラックタッチ	¥5,000
ウォーオブエアロ	¥5,000
さるカニはむゾウ（SUB・P付）	¥8,000
エクストリームダウンヒル	¥3,000
ストリートスマート	¥3,000
コンバットライブス	¥3,000
[redacted]	¥3,000
忍者くん阿修羅の章	¥18,000
ペンギンくんウォーズ	¥20,000
キャノンダンサー	¥18,000
隠忍	¥20,000
アルゴスの戦士	¥18,000
バトルガレッガ	¥48,000
サンダードラゴンII	¥23,000
卒業証書	¥3,000
燃えよゴンタ	¥4,000
ななめでマジック	¥3,000
ぱづり	¥4,000
テキパキ	¥8,000
もうぢゃ	¥3,000
パズル番長	¥4,000
ねらってチュー	¥3,000
パルキューブ	¥5,000
そこぬけ対戦ゲーム	¥4,000
プレステ変換基板	¥35,000
連珠貴族	¥8,000
五月障戦	¥6,000
三刻志	¥10,000
ソルディバイド	¥30,000
クイズセーラームーン	¥23,000
ネオジオ	
ゴーカイザー	¥5,000
マジカルドロップ2	¥3,000
ステークスウイナー2	¥3,000
エクステンジャー	¥15,000
麻雀PCB	
雀々しましょ（SUB）	¥12,000
恋こいしましょ	¥15,000
麻雀ファンタジックラブ	¥15,000
奉仕品	
（1万円以上お買い上げの方に限ります）	
（個数に制限は有りません。幾つでも可）	
ゴルフィンググレイツ2(SUB・P無し)	¥300
対戦ぱずるだま（SUB）	¥300
ツインビーヤッホー（SUB）	¥300
沙羅曼蛇2（SUB）	¥500
クイズ地球防衛軍（SUB）	¥100
ワースタ92（ROM）	¥100
ワースタ89（ROM）	¥100
リッジレーサー（ROM）	¥2,000
バイパーフェーズ1（SUB）	¥500
エンゼルキッス（SUB）	¥500
アルペンレーサー（ROM）	¥3,000
バーチャファイター2（ROM）	¥3,000
早押し王座（SUB）	¥500
麻雀ハイパーリアクション（SUB）	¥300
リアル麻雀PIV（SUB）	¥500
キース&ルーシー（SUB）	¥800
ドリフトアウト94（SUB）	¥800
でろーんでろでろ（SUB）	¥300
アベンジャーズ（SUB）	¥500
さるカニはむゾウ（SUB）	¥1,500
フリーキック	¥500
メインスタジアム	¥500
MVP	¥500
トライアウト	¥800
マジカルエラーを探せ	¥500
スタックコラムス	¥1,000
ぷるるん	¥800
レッスルフェスト	¥500
スーパーワールドコート	¥2,000
コズモギャング・ザ・パズル	¥1,500
エメラルディア	¥1,500
ブロックカーニバル	¥2,000
クラックス	¥1,500
スタジアムヒーロー	¥1,000
メジャータイトル	¥1,500
レッスルウォー	¥700
能力向上委員会	¥500
中華大仙	¥1,500
ワールドカップ94	¥2,000
Jリーグ1994	¥1,000
スーパーバレー	¥500
クイズF1 1,2フィニッシュ	¥300
クイズDNAの反乱	¥800
クイズ赤丸急上昇	¥1,000
クイズ島	¥1,000
早押しクイズ	¥500
ウイングウォー純正コンパネ	¥5,000
VF電源	¥3,000
バーチャロン純正コンパネ（VS用）	¥4,000

営業時間
10:00〜19:00
定休日
日曜・祝日

SUN CO., LTD.

(有)サンカンパニー

神奈川県川崎市麻生区王禅寺7468-1 TEL.044-954-9459 FAX.044-966-8287





この翼が時代を変える!!
SPIシステム
第5弾!
SPIシステム最新作
『ライデン・ファイターズ』
シリーズ続編間もなく登場!
RAIDEN FIGHTERS 2
ライデン・ファイターズ2
OPERATION HELL DIVE
▼新機種を含む全7機+αから
選択可能!!
▼多彩美麗なグラフィックで
臨場感、壮快感を極限まで追求!
▼様々な攻撃バリエーションを生む
2人同時プレイ!途中参加も可能!!
キャラクター・CGデザイナー募集中!!
お問い合わせ・TEL.03(3238)1630
(株)ライズ 迄
セイブ開発
〒101 東京都千代田区三崎町2-20-1 TEL.03(3238)9169/FAX.03(3238)9187
©1997SEIBU KAIHATSU ,INC.

そろそろ発売ですよ

FIGHTING 武術 WU-SHU™

AMショーでのお披露目もすんで、いよいよ君の街にもウーシュがやってくる！

プレイモードの秘密。
ウーシュにある2つのプレイモードについて説明しよう。

2つのモードの特性

「ファイティング武術」には「ノーマルモード」と「オートモード」という、2つの異なったモードが用意されている。

この2つのモードはCPU戦であろうが対戦であろうが、キャラクターを選んだ後にどちらかを選んでもらうこととなる。

「ノーマルモード」を選んだ場合、インスト通りの操作で普通にゲームを楽しめる。このノーマルモードにはキャラクターを動かす上では何の制約もなければ、このモードならではの特典もない。

格闘ゲームを少しでもかじっている人は、このノーマルモードで何の問題もなくウーシュをプレイできるだろう。

変わって、もう一つの「オートモード」だが、このモードにはノーマルモードにはない、数々の制約、特典が存在する。取りあえず、ノーマルモードと異なる点を列記しておこう。

感覚的にはパロディウスシリーズのノーマルとオートの関係と思ってもらえればいいかな(?)。



キャラセレの後にモードを選ぼう。

オートモードの秘密

1「オートガードである」

ボタンに触れない状態で相手から攻撃を受けると、勝手に攻撃をガードしてくれるぞ(レバー前方向は×)。

だが、技の出かかりや隙、移動中などには攻撃をくらってしまうので注意。

しかし、オートガードが存在するがゆえに最も注意しなければならないのが、オートモードでは「ガードボタンが効かない」という点である。

オートモードではどのボタンを押しても攻撃が出てしまうので、とっさにガードしようと思ったら、ボタンから手を離すしかない。

慣れるまでが大変だと思うが、慣れるぐらいならノーマルモードをやってはどうかと思ってしまう今日このごろ。



レバーとボタンから手を離すだけでオートガードしてくれるぞ。

2「ボタン一つで楽々連続技」

オートモードでは、どのボタンを押しても攻撃が出るが、その中でも特筆すべきは「ボタンを連打するだけで手軽に連続技が出せる」という点だろう。

ボタンを押して出る技は、ウーシュで採用されているAI機能の学習効果に依存しており、使用頻度の高い技、高いヒット率を誇る連携技などがオートモードにて再現される運びとなる。

しかし、このシステムはボタンを押しても「次に出る技が自分でも分からない」という恐怖の不確定要素を持っている。

反撃したい時に出したい技が出なかったり、接近戦でやたらと隙の大きい技が出てしまったりと、なかなかにギャンブル要素が強いシステムだと言えよう。

次に出る技が自分にも見当がつかないゆえ、達人同士がオートモードで闘ったら面白いかもしれない。

ちなみに、相手に接近してボタンを押すと、勝手に投げてくれることもあるぞ。



ボタン連打で連続技完成！



接近してボタンを押すだけで投げてくれる親切設計。

3「絶招技が出せない」

オートモード最大のウイークポイントがコレだ。

ウーシュゲージが点灯しても、好きなときに絶招技を出すことができないのだ。残念。

しかし、時間が経つにつれAIが経験を蓄積していくと、オートモードにおいてもゲージが溜まりさえすれば、ボタンを押すだけで自動的に絶招技を出してくれることもあるとのこと。

つまり、時間が経つにつれてオートモードはどんどん強くなってくって寸法だね。



ウーシュゲージは輝くものの、絶招技は出せないのよねー。

あんた、アジアじゃ2番目だ！
亜細亜的武術攻防

こいつを知らなきゃ始まらない！　ファイティング武術「基本2大システム」をその体に刻み込め、ちゅうねん!!

担当：アディオス"マエストロ"トシ

アジアンビートなそよ風　其の一
さばき技



今や3D格闘ゲームにはなくてはならぬ存在になりつつある、攻防一体技"当て身"。

そしてこのファイティング武術も例外ではなく、それとほぼ同様の概念を持つ"さばき技"があるが、単なる固有技というわけでなく、全キャラに装備され防御システムとして確立されている。その性質の概要を説明しておきたい。

まずコマンドは、⇦P+Gで「上段さばき」。⇖P+Gで「中段さばき」が出る。

上、中とさばきには2種類あるが、下段技はどちらでもとれない。基本的にとれるのは上段と中段の打撃技のみ。

では、なぜ2種類もあるかと言うと、対象打撃の当たり判定によって使い分けるのだ。

つまり左の写真を見ても分かるとおり、自キャラの腰の辺りにくる打撃に対しては下段さばきを。頭辺りにくるものには上段を使うというわけだ。ま、上段攻撃と中段攻撃で使い分ける感覚でもそれ程問題ないとは思うが…。


上段さばき


下段さばき

アジアンビートなそよ風　其の二
ダウン回避



このゲームでは、これも今や欠かせないものとなった"空中コンボ"が、これまで出ている格闘ゲームで行うような感覚でできる。

しかし浮かせ技がノーマル、もしくはカウンターヒットすれば、それに移行できるかと言えば、そういうわけではない。「ダウン回避」があるからだ。

このゲームで言うダウン回避」は単純に技をくらい、地面に寝るのを回避するものではなく、浮かせ技をくらい、そのまま浮いてしまうのを防ぎ「踏ん張る」ものなのだ。

やり方は、くらった瞬間にGボタンを押すだけ。

もちろん、このゲームでは常時Gボタンを押し放しにしているから、その瞬間に改めて押し直さなければならないことは言うまでもない。

しかし踏ん張ったからと言って油断はできない。なぜなら、その後はすぐに動けるわけでなく、一定時間いわゆる"よろけ"てしまうからだ。よって浮かないなら浮かないで、選択肢に備える必要がある。


跳ね上げ掌底は浮かし技。くらっても…、


Gボタンで踏ん張れる。ただ、よろけはする。

まだある武術システム

あまたの対戦格闘ゲームをやり込んできたゲーマーにとってこの「ファイティング武術」のゲームスピードは遅いと感じられるかもしれない。

だが、そんな心配は無用であった。何とこのゲーム、基板に仕掛けられたタイマーにより時間が経つにつれ、スピード感がアップするシステムが組み込まれているのだ。

実際どのようなシステムでスピード感が上がるのかは不明だが、ゲームの出回り初期にやりだした初心者プレイヤーが最初から難なく対応でき、プレイヤーのレベルが上がるにつれスピード感がアップするこのシステムは、ある意味プレイヤーのことを考えた、今までにない画期的なものと言えるだろう。

もう1つ、CPU戦も実はかなり斬新なシステムが取り入れられている。通常のモードに加え「AI対戦モード」なるものがあり、簡単に言えばCPUが通常のものよりも強いのだ。

しかも、ただ単純に強いわけでなく、通常のCPU戦のキャラごとのクリアランキング1位のプレイヤーの動きを記憶。CPUがその動きを学習して向かってくるのだ。





響渉

バランスタイプだが、…だ！

琉球王国で独特の発展を遂げた「沖縄唐手」だが、ゲームの中で本格的に登場するのはこの「ファイティング武術」が初めてではないだろうか。「響渉」が駆使する技は、ぱっと見では「空手」がベースとなっているように見えるが、実際に使ってみると随所に見慣れぬ技や動きを発見できるだろう。

響はパワー主体の力強い技が揃っているが、直線的で、なおかつ技が出るまでのモーションが大きいところが難点。技を確実にヒットさせていくには回り込みや捌きを攻めパターンに巧みに取り入れていく必要があるだろう。絶招技の鬼拳は投げ技属性。

決まると痛いが、無理して投げを狙いに行っても迎撃されるのがオチなので、ゲージが光っていても敢えて打撃主体で攻めてみるとか、回り込みで相手を揺さぶって隙を攻めるなどして「ゲージ点灯時間」を有効に活用してみよう。


膝蹴り
接近戦でわりと使用頻度が高くなるであろう技。


正拳突き
前に一歩踏み込んで繰り出す正拳。リーチは長い。


回転鉄槌打ち
軸をずらしつつ裏拳を打ち込むトリッキーな技。


連突き
Pの連打で出せるお手軽な連続技。派生技を探そう。


連続跳び膝蹴り
膝蹴りからの派生。ダウンしてくれてイイ塩梅。


首投げ
全くもってスタンダードな投げ。


蹴り落とし
全くもってスタンダードなダウン追い打ち技。


鬼拳
絶招技。投げ技判定で威力は高い。

膝蹴り	⇨Ⓚ
正拳突き	⇨⇨Ⓟ
回転鉄槌打ち	⇦⇘Ⓟ+Ⓚ
連突き	ⓅⓅⓅⓅ
連続跳び膝蹴り	⇨ⓀⓀ
首投げ	Ⓖ+Ⓟ
蹴り落とし	⇘Ⓚ
鬼拳	⇘⇨⇗Ⓖ+Ⓟ



花月

華麗なチャイナ・ドレスに身を包む花月（ファ・ユエ）は中国武術の中でも代表的な形意拳の使い手。仮に形意拳といった言葉になじみのない人でも、本誌の読者であれば崩拳（ほうけん）といわれる技名にピンッとくる人も非常に多いかとは思う。

さて、形意拳の特徴といえば疾歩（しっぽ）からの拳撃を用いた様々な突進技がそれとなる訳だが、崩拳や前疾歩系といった代表的な技を見ても分かる通り、相手との間合いを一瞬にして詰めながら繰り出される拳撃は、まさに一撃必殺と呼ぶにふさわしい。

一見すると才色兼備といった言葉が似合いそうな女性キャラとはいえ、花月も形意拳使いの例に漏れずに一撃必殺の破壊力を内に秘めたタイプのキャラ。中でも絶招技の龍頭箭疾歩は技が発動するとガードさえきびしい。見た目もさることながら攻撃のひとつひとつに爽快感が溢れるキャラクターに仕上がっている。


崩拳（ほうけん）
相手との間合いを一気に詰めて攻撃できる突き技。


裏旋式（りせんしき）
手刀で攻撃しながら背中を向けることができる攻撃。


連環掌（れんかんしょう）
連続した拳撃を繰り出す攻撃で相手を押していける。


烏形連手（うけいれんしゅ）
上段を避ける低い体勢の攻撃から突きへ連携する。


鍵掛回倒（じょうけいかいとう）
上手投げのようなモーションの基本となる投げ技。


猴形疾歩（こうけいしっぽ）
下段のやられ判定がない間合いを詰める特殊移動。


底華針（ていかしん）
ダウンしている相手に突きを撃ち込む追い打ち攻撃。


龍頭箭疾歩（りゅうとうせんしっぽ）
崩拳よりも間合いの長い打撃系の絶招技。

崩拳	⇦⇨Ⓟ
裏旋式	⇦⇦Ⓟ
連環掌	ⓅⓅⓅⓅ
烏形連手	⇘Ⓟ+Ⓚ⇨Ⓟ
鍵掛回倒	Ⓖ+Ⓟ
猴形疾歩	Ⓖ+Ⓟ+Ⓚ
底華針	⇘Ⓟ
龍頭箭疾歩	⇦⇨Ⓖ+Ⓟ+Ⓚ



星魁老師

従来の太極拳に独自のアレンジをかました「星式太極拳」で大会に出場する星魁老師。
ゲーム中、最も小柄な体躯ゆえにリーチの面などを危惧する人もいると思われるが、その分、小回りが利くのが老師のいいところだ。
老師は力に任せて攻めるタイプではなく、小技を駆使して少しずつダメージを蓄積していくテクニカルタイプのキャラである。
インスト技でも特に目を引く特殊技の青竜下勢は、しゃがんだ状態で高速前方移動する技である。小柄な体と俊敏な動きを生かして、素早く相手の懐に跳び込めればしめたものだ。

インスト技にはほんの一部の技しか露出していないが、まだまだ老師には隠された奥義が眠っていることだろう。
歳は取っても不覚は取るな、そんな感じかな。



双按（そうあん）
両手を突き出して相手のどてっぱらを強打する技。



天仰鶏独立（てんぎょうけいどくりつ）
前方に踏み出しつつ膝での一打を相手に見舞う。



連掌星天肘（れんしょうせいてんちゅう）
上段スタート中段シメの連続技。お手軽。



二起脚（にききゃく）
ワリと格ゲー界でもお馴染みとなった技。連続技。



虎手双破（こしゅそうは）
投げ技。コブラ基板の素晴らしさを実感する動き。



青竜下勢（せいりゅうかせい）
いわゆるしゃがみダッシュ。前方ダッシュよりこっち。



震脚（しんきゃく）
ダウンしている相手に対する追い打ち攻撃。



星式七寸靠（せいしきしちすんこう）
投げ判定の絶招技。間合いは投げと一緒だ。

双按	←→Ⓟ
天仰鶏独立	→Ⓖ+Ⓚ
連掌星天肘	ⓅⓅ→ⓅⓅ
二起脚	↘ⓀⓀ
虎手双破	Ⓖ+Ⓟ
青竜下勢	↘Ⓖ+Ⓟ+Ⓚ
震脚	↘Ⓚ
星式七寸靠	←↙↓↘→Ⓖ+Ⓟ



鳳刹那

独特な構えから掌底を使った打撃と相手に組み付いた際の実戦的な関節技が印象的な骨法。攻撃の主体となる掌底は見た目こそ地味ではあるが、拳や手首を痛めづらいといった点においては他の拳撃を扱う格闘技よりも有効かつ実戦的。地味な印象とは裏腹に生半可な突きよりも相手に与えるダメージは大きい。
やや地味な骨法とは裏腹にロン毛＋ヘアバンドと派手な格好の鳳刹那（おおとりせつな）は響渉のライバル的な存在であり、従来の骨法に加えてより実戦的な独自のファイティングスタイルが非常に特徴的。掌底を主軸とした様々な連携攻撃のみならず、蹴り技を組み合わせたコンビネーションが売りの手数で相手を押していけるキャラだ。
骨法の性質上、ややもすると地味な連携に対して単体の蹴り技に関しては刹那ならではの派手なものが多く、蹴り主体のコンビネーションもどうやらあるようだ。



跳ね上げ掌底
掌底で相手を突き上げつつ背中を向ける浮かし技。



逆踵蹴り
非常に派手な蹴り技で回し蹴りから踵を決める。



連続掌底打
掌底を連続して撃ちだしていく基本の連携技。



掌底払い蹴り
掌底から蹴りへと繋げていく派生の連携。



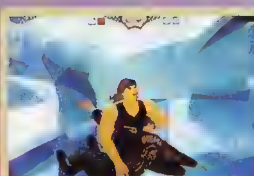
掌底乱打
基本となる掌底を使った連携攻撃のひとつ。



裏投げ
文字通り、相手に後頭部から叩きつける投げ技。



足釘蹴り
ダウンしている相手を蹴りつける追い打ち攻撃。



立ち腕ひしぎ回転首固め
腕ひしぎから首を極める投げ系の絶招技。

跳ね上げ掌底	↘Ⓟ+Ⓚ
逆踵蹴り	↖Ⓚ
連続掌底打	ⓅⓅⓅⓅ
掌底払い蹴り	↓Ⓟ+ⓀⓀ
掌底乱打	←ⓅⓅⓅⓅ
裏投げ	Ⓖ+Ⓟ
足釘蹴り	↘Ⓚ
立ち腕ひしぎ回転首固め	→↘↓↙←Ⓖ+Ⓟ



尹盛瑛

カミソリの足技が冴える!テコンドーの神髄を味わおう。

コマンド表を見てもらっても分かる通り、ユンの技はほとんどが足技主体である。

もちろんP系の技もあるのだが、試合の中で使っていくのは足技に集約されるだろう。

ユンの得意とする間合いは、その長い足と技のリーチを生かした中〜遠距離。相手の間合いの外からガシガシと攻撃することが可能だ。

インスト技の中で目を引くのは「パッカソ」。これは足を組み替える動作だが、ユンの場合はどちらの足を前に出すかで使える技が決まってくるので、常に足の組み方には留意しておこう。

連続技も足技主体のモノが多く、インスト技の「コンボアッパーカットキック」や「ティオチッキ」は主戦力となるだろう。

絶招技は連続打撃攻撃の「アルティメイトナレチャギ」。下段スタートの技なので、乱戦の中で出せば、それなりの効果が期待できる。

パンダルチャギ



左足が前の時のみ出せる技。中距離牽制などに。

ネリョチャギ



みんな大好き踵落し。前フリがチト長い。

コンボアッパーカットキック



連続蹴り。最後の一発で相手を浮かすことができる。

ティオチッキ



その場で小ジャンプして相手を蹴り上げる連続技。

ショルダースルー



投げ技。以上。

パッカソ



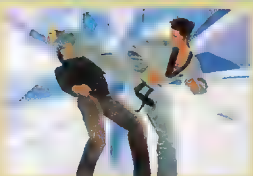
足を組み替える特殊技。

レッグボディーブロー



ダウン追い打ち。ダウンしている相手にのみ有効。

アルティメイトナレチャギ



アルティメイトな絶招技。下段スタートの連続技。

パンダルチャギ（左足前）	⇦Ⓚ
ネリョチャギ	⇦Ⓖ+Ⓚ
コンボアッパーカットキック	⇨ⓀⓀⓀ
ティオチッキ	⇧ⓀⓀ
ショルダースルー	Ⓖ+Ⓟ
パッカソ	Ⓟ+Ⓚ
レッグボディーブロー	⇘Ⓚ
アルティメイトナレチャギ	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓖ+Ⓟ+Ⓚ



早乙女椿

戦国時代に端を発した柳生心眼流兵術の流れを色濃く受け継いだ早乙女流柔術。その柳生心眼流から受け継がれたと見られる独特な構えは、本来は鎧甲を身に付けている上で制限された体勢から考えられた構えだと推測できる。

さて、和服にたすきと純和風な雰囲気の早乙女椿（さおとめつばき）には文武両道といったことばがしっくり来そうな第一印象を受けるとは思うが、実は他の古武術に見られるように様々な投げ技を使うことができる投げキャラ。

システムにあるさばきとは別に対戦格闘ゲームにおいてはすでにお馴染みの感が強い「当て身投げ」と呼ばれる相手の攻撃を取ってダメージを与えることができる特殊な投げ技も持っている。

しかも、打撃に関しても投げキャラとは思えないくらいにこれが充実しているので、投げキャラはちょっと…といった人にも是非おすすめしていきたいキャラクターだ。

円心裏拳打



軸をずらして移動しながら裏拳で攻撃する移動技。

掌底顎打



相手を浮かせることができるがリーチが心許ない…。

連打



基本となる連続した拳撃を繰り出していく連携。

肘当裏拳打



肘攻撃から裏拳へと繋げていく連携のひとつ。

捨て身投げ



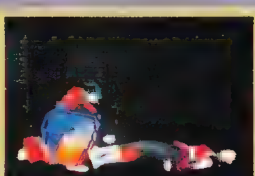
プロレスのDDTとよく似たモーションの投げ技。

側転



側転といってはいるが地面を転がって移動する。

二段当



ダウンしている相手に対してのダウン攻撃。

大津波



投げ技タイプの絶招技で足の関節を決めていく。

円心裏拳打	⇨⇨Ⓟ
掌底顎打	⇩⇨Ⓟ
連打	ⓅⓅⓅ
肘当裏拳打	⇦⇨ⓅⓅⓅ
捨て身投げ	Ⓖ+Ⓟ
側転	⇩Ⓖ+Ⓟ+Ⓚ
二段当	⇘Ⓟ
大津波	⇨⇘⇩⇙⇦Ⓖ+Ⓟ

未曾有の新作サバイバルレース！いよいよ開幕!!

金剛寺 鉄心



虚を突き、実を決める。これぞ鉄心の醍醐味。

「意拳」と呼ばれる中国拳法の使い手、金剛寺 鉄心。あまり聞きなれない拳法だが、ここで鉄心のインスト技から、その神髄を探ってみることにしよう。

まず目に付くのが前発力や朴刀腿といった単発の打撃技。これらは威力の高さとダウン技であることが特徴。鉄心の攻撃の本命としたい。

しかしこういった技だけではどうしても攻めが単調になってしまうので、コンビネーション技の連拳倒膝や鞭拳二連肘で攻撃に緩急をつけることが必要になってくる。

つまり意拳の神髄とは、連拳肘膝などで相手の「虚」を突き、そして前発力といった「実」を決めることにあるというわけだ。

また虚を突くための有効な手段として、摩擦歩という特殊ステップがあることも見逃せない。瞬時に間合い外へ離脱するこの技で相手の攻撃をかわし、絶招技の仁王合掌打を決めることが理想的だ。



朴刀腿
ダウンを奪える下段の足払い。リーチが長くなにかと重宝する。



前発力
両手を突き出す中段打撃。踏発力と攻撃力の高さが魅力だ。



そして裏拳へ。当たればダウンを奪うことも可能だ。



鞭拳二連肘
肘を連続的に繰り出す。2発ヒットすれば威力も高い！



連拳倒膝
PPから中段の膝というコンビネーション。これでプレッシャーをかけよう。

前発力	⇨⇨Ⓟ
仆刀腿	⇩Ⓖ＋Ⓚ
連拳倒膝	ⓅⓅ⇩Ⓚ
鞭拳二連肘	⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅ
貫捶	Ⓖ＋Ⓟ
摩擦歩	Ⓖ＋Ⓟ＋Ⓚ
踏み付け	⬂Ⓚ
仁王合掌打	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓖ＋Ⓟ



仁王合掌打
絶招技の仁王合掌打。超強力な投げ技だ。



踏み付け
ダウン攻撃。小気味よく追い打ちしてくれる。



摩擦歩
後方へ瞬時に移動する摩擦歩。これで攻撃を避け、反撃せよ！

小虎



[illegible] は主人公だってのもポ

小虎の使う「羅漢拳」は、剛直でありながらもトリッキーな技が多く、一言で言うと「剛良く柔も制す」（造語）って感じなのだ。

直線的な動きでありながらも、上段、中段、下段と目まぐるしく変化させることができる連続技や、相手に背を向けてからの変則攻撃など、一風変わった特殊な技が揃っているのが特徴だ。

もちろん、連続技や連携技のみならず、一発一発の技の威力もなかなかのもの。絶招技の威力もトップクラスで、機会があれば是非とも決めていきたい技だ。

コナミの坊主キャラと言えばエレメカのつるりん君やFCディスクの迷宮寺院ダババなどを思いだすが、小虎はコナミが贈るポリゴン時代の次世代坊主キャラである。カッコよく使って仏道フィーバーを起こそうぜ。



羅漢背捶連
連続技のシメを背面技で決める。



双捶打
リーチが長い中段技。変則的な動きが特徴。



肘砲捶
超基本の投げ技。



前掃連腿
連続下段技。ダウン時の追い打ちにも。



連捶転身脚
最もスタンダードな連続技。

双捶打	Ⓟ＋Ⓚ
羅漢背捶連	⇦⇦ⓅⓅⓅ⇨Ⓟ＋Ⓚ
連捶転身脚	ⓅⓅ⇨ⓅⓀ
前掃連腿	⇩Ⓖ＋ⓀⒼ＋Ⓚ
肘砲捶	Ⓖ＋Ⓟ
羅漢睡状	⬂⇩⬃
落襲脚	⇧Ⓚ
猛虎天震把	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ＋Ⓚ



猛虎天震把
打撃判定の絶招技。威力は折り紙つき。



落襲脚
小ジャンプからの蹴り技。



羅漢睡状
自ら座る技。上段技をスカしたり大活躍。

まだまだこれから？

鉄拳3 TEKKEN 3

©(株)ナムコ

受け身不能なうつ伏せコンボ特集を始め、内容盛りだくさんでお送りします。

鉄拳の「華」といって、まず真っ先に上がるのが空中コンボ。本誌の攻略でも実用的なコンボから特殊なモノまで、様々な角度から取り扱ってきた訳だが、今回は空中へと浮かせた相手をうつ伏せにすることで可能となる特殊な空中コンボについて、そのやり方や具体的な狙い方といった部分を考えていくことにしよう。

どうやって裏返す？

既に知っている読者の方も中にいるとは思うが、特定の固有技（鰻切りなど）以外で空中の相手をうつ伏せにするには「空中へと浮かせた相手の側面から攻撃をヒットさせる」といったやり方がそれ。

相手の側面を取れるといった観点から考えれば、鬼殺しなどのように横移動で相手との軸をずらしてから浮かせてやれば簡単にうつ伏せにすることができる。しかし、相手が木偶人形ではない実際の対戦中にそれを狙ってやれ…という方が無理な話で、不可能だといわないまでにも成功率自体はかなり低い…。ところがほんの少し発想の転換してやるだけで、飛躍的に成功率を伸ばすことは可能。その方法としては2通り考えられる。

まず、ひとつめとして挙げられるのは「相手の動きを止めて側面から浮かせる」といった方法。具体的には仁の魔神拳に代表されるようなヒット後（カウンターも含む）に相手を崩せる攻撃後であれば、そこから横移動をして相手の側面から攻撃をうまくヒットさせることで相手をうつ伏せにすることができる。

そしてもうひとつは相手を側面から浮かせるのではなく「相手を浮かせてから横移動をして側面を取る」といった方法がそれ。ただし、この場合はアッパー系の攻撃に代表されるような高さの浮かし方では横移動をしてから空中の相手を拾い直すことができないため、必然的に相手を高く浮かせられる浮かし技から狙っていくことになる。


魔神拳カウンターヒットの崩しから横移動をして…。


攻撃をヒットさせることで確実に側面を取っていける。

また、相手を空中でうつ伏せにする場合の注意点としては完全に裏返らない内に再度攻撃をヒットさせると仰向け状態に戻ってしまうほか、普段よりも攻撃をヒットさせた際の浮き直しが低いのでその辺を考慮に入れておくこと。

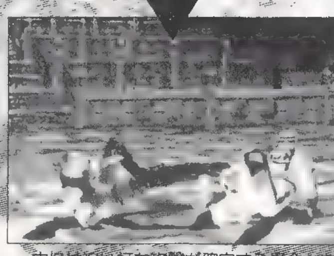
うつ伏せと状態

さて、相手を苦労してうつ伏せ状態にしたメリットとしては、相手がダウンする際に叩きつけと同じようにうつ伏せダウンも受け身を取れないといったことがある。この相手が受け身を取れないということは、ダウン状態への各種追い打ち攻撃やバウンドを利用したバウンドコンボを狙うチャンスがあり、組み合わせによっては相手に回避不能な確定技として相手に連続ヒットしてくれる。しかも、追い打ち攻撃に関してであればコンボ補正によるダメージの軽減がこの場合は一切行われないため、十分なダメージも期待できる。

仮に、最速その場起き上がりなどで回避できると分かっていたとしても毎回ガードできるといったものではなく、確実に起き上がりを有利な状況から攻められるといった点も狙っていくのに十分なメリットだといえる。

以上、簡単にではあるがうつ伏せコンボの仕組みと有効な狙い方について説明してきたわけだが、ある程度は理解してもらえただろうか？　また、これらの方法を用いたキャラクター毎に有効なコンボを次ページからまとめて紹介しておくので、そちらを参考にして自分なりのコンボといったものを考え見よう。


うつ伏せダウンは相手が受け身を取ることができず…


中には追い打ち攻撃が確定する場合もあってダメージ大！

空中コンボのダメージ補正

ジャンプや空中やられモーション中は通常のダメージ計算式後に補正が掛けられる。具体的には基本のダメージを20とすれば1発目は20%の減算で16ダメージとなり、2発目以降は50%減の半減となる。

1発目	80%
2発目	50%

巻頭小ネタ!!

ポクポク鳴る木人の怪…



巷で大人気の木人君。実は効果音を変えられることが判明！やり方は簡単で毎回ラウンド開始前にレバーを⬇入力でOKだ!!

これが結構イケルザッツ!! うつぶせ指南

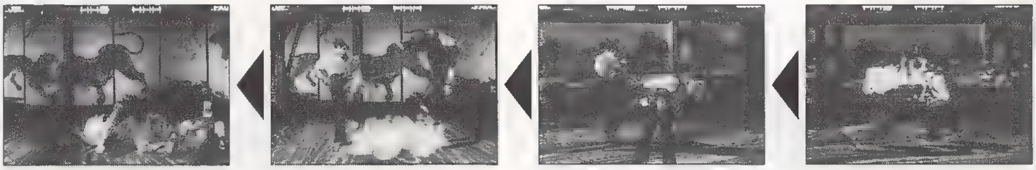
これからお見せするコンボは読者の方からの情報提供をもとに、少し手を加えたもの。阿波主水本田さん、ありがとう!

担当:アディトシ

仁

ダメージ

横移動からの白露はそのままだとかなり出しにくい。レバーを前に入れながら出すように。その他は難しくはなくかなり実戦的。

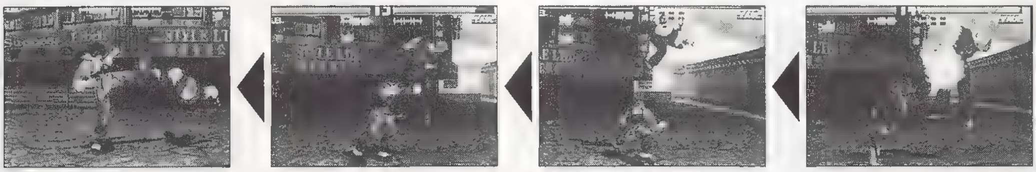


魔人拳(カウンター) → (横移動)白露遊舞2発止め → 踵切り1発止め → 破砕蹴

レイ

ダメージ

横移動は必ず自キャラの右方向。すべて決まった後、ダッシュして後掃燕舞を倒れているところに追い打ちとして狙っていくと有効。

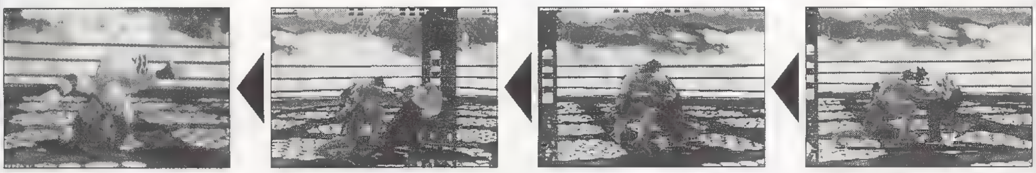


跳弓脚 → 右移動 → 立ちLP → 龍声中段脚

キング

ダメージ

多分、これが1番難しい。とにかく最速で右移動、その後のグランドスマッシュも最速。ダウン投げは確定するが、かなりの確率で抜けられる。



グランドスマッシュ(カウンター) → 右移動 → グランドスマッシュ → 弓矢固め

ニーナ

ダメージ

これも割と実戦的。横移動からのR&Bは水面刈りになりやすいので、しっかりと真下にレバーを入れること。これも横移動の方向は左限定。

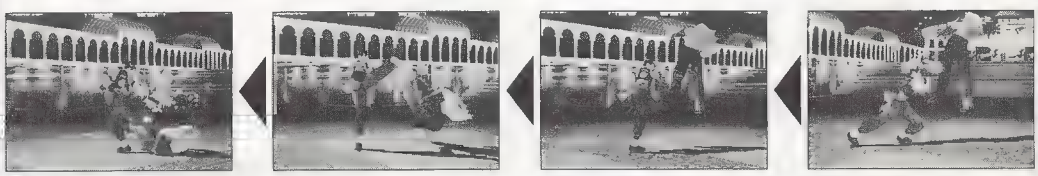


サイドステップスタッブ(クリーンORカウンター) → (左移動)ライトローキック&バックスピンチョップ → ファールキック → ニールキック

シャオユウ

ダメージ

右移動限定で横移動からのPを早く出しすぎるとカス当たりするので、心持ち遅めのほうがうまくいく。跳鶏跖はダッシュしてから。



弓歩盤肘超足 → (右移動)雀連手 → 里合腿 → 跳鶏跖

ファラン

ダメージ

ライジングブレードの高度が十分なので、余裕を持って横移動できる。ただこれは全然威力がなく格好良くもないので実戦的ではない。


ライジングブレード


（横移動）ワンツーパンチ


前足刈り

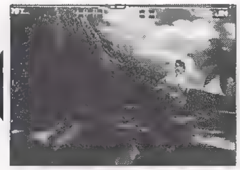

前足刈り

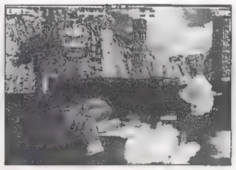
エディ

ダメージ

威力的には断然コンビナソ・マカコ・エンペのほうが高いので無理して使う必要はないが、カウンターヒットを確認できる点がいい。


マカコ・エンペ


右移動

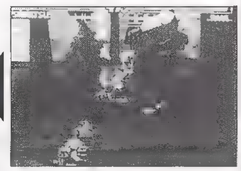

バイア


ドゥプロ

吉光

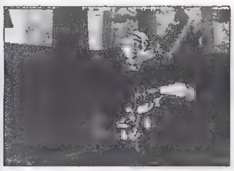
ダメージ

吉光ブレードはレバーを後ろに入れ放しにし、ほんの少し下がってからでないと方向が分からなくなる。吉光にしてはかなりの威力。


日向砲

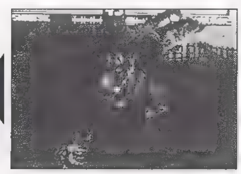

吉光ブレード


忍法卍車


鋼閃華

ダメージ

デカキャラのみ限定のコンボ。卍葛が5発全段ヒットするのは確かに気持ちいい。鋼閃華は少し前進してから出したほうが確実。


日向砲（デカキャラのみ）


華輪

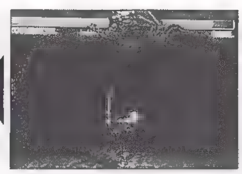

レバー前入れ立ちLP

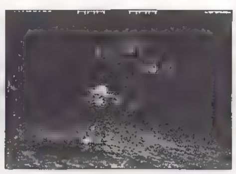

卍葛×5→鋼閃華

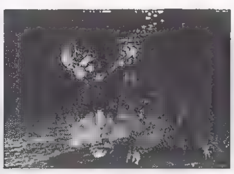
ダメージ

実はこれ、オーガ第2形態限定。しかも最後の不惑はかわせる。でも、かなりおもしろいし、一応即死。


日向砲（オーガのみ）


華輪


立ちLP


不惑

クマ

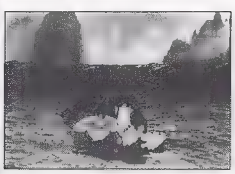
ダメージ

鬼神拳からはサーモンハンティングがあるが、当たり所が悪いと減らない場合もあるので、第2コンボとして覚えておきたい。


鬼神拳


心持ち前進


鬼神拳


ヒッププレス

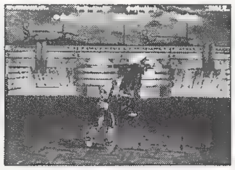
ガンジャック

ダメージ

ダメージもそこそこあり、割とテクニカルに見えるが難しくないので、かなりお薦め。横移動の方向は、別にどちらでもいい。


エクスプローダー


横移動


立ちRP


メガトンスイープ

ブライアン

ダメージ

一応俯せコンボ。右移動限定で、距離は少し離す。最後のS・エッジはダッシュが必要で、確定するかどうかはちょっとだけ怪しい。


（右移動）デビルクロー


レフトローキック

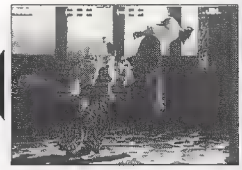

ステップイン


スネークエッジ

平八

ダメージ

無双連拳の当て方がポイント。少し遅めで当てつつも、そこを逃すと俯かない。見た目は悪いが、全体力の約半分をもっていく。


風神拳


心持ち待つ


無双連拳


破砕蹴

ダメージ

この威力ははっきり言って驚異。風神拳は普通に当ててもいいが、俯かせるかどうかはほとんど運。マスターするとやばい。


鬼神拳


風神拳


奈落払い×3


雷神拳

闘神

ダメージ

見ても分かるとおり難しい所は1つもないが、実戦でライトハンドスタッブがカウンターヒットするかどうか…。威力は凄い。


ライトハンドスタッブ


カウンターで崩れを誘発


シットスピンキック（☆）


合突き

オーガ

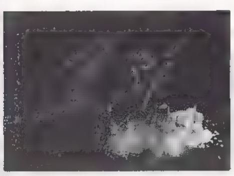
ダメージ

これも簡単。追い打ちにライトハンドスタッブが使えるのが、闘神にはない特典。ホロコーストはそんなに当たりはしないが上のよりはマシ？


ホロコーストナパーム


横移動


シットスピンキック


ライトハンドスタッブ

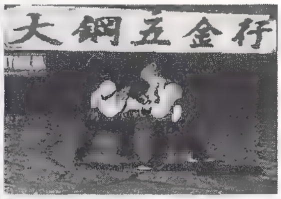
陝しきイバラの道の果てに、一輪の花を咲かせたい
攻略砂漠をさまよう君を救う、命の水！

来るものは拒みます、なのに…
猿者への鎮魂歌 第6回

前号はちょと説教臭いことを書いちまいスペースをとられたが、今回はいつもどおりの3技でお届け。もちろんネタは随時募集中。鉄拳3の連載攻略が続く限り有効だから、じっくりと猿者を探しておいてくれ。そうそう、次号は休みです。（ア）

1発ガードしたら、もらったでしょう！

レイが背身下掃打を狙う状況は、基本的に3つ。1つは龍声を出すのを失敗して（意識して出す人もいるが）転身連砲が出てしまい、それのフォローとして使う場合。基本的に割り込めるので、背身崩墜との2択を迫られる前に下Pなどで潰してしまおう。2つ目は10連。前者と同じ技だが、スムーズに出るので割り込むことができないのが大きく違う。ただし、その場合は背身崩墜がこないので、しゃがみガードしておき、もし前者なら潰す。3つ目は綜双牙をガードさせられた後。ここも背身崩墜との2択を迫られるが、レイのほうが9フレームも有利なので、仮に判定的に潰せる技があったとしても手を出さずガードに徹底する。


うまくガードできたら連打を許してはいけない。


たいていの打撃技で止まるし、投げ技でも割り込めるのだ。



前作、鉄拳2からあるレイの「やらしい下段技」背身下掃打。レイ特有の行動、背向け状態から出る技で、一見するとノーリスクに見え数発も出ることから、当たると非常に痛いような気がする。また、それが繰り出されるバリエーションも割と豊富なので、虚を突かれる状況も少なくない。しかし、こればっかり繰り出すなら、やはり痛い目を見せてやらなければ…。

対ガード不能技の真理は一つでしょう！

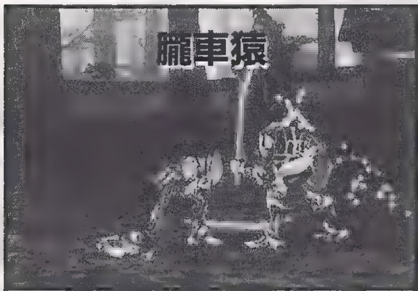
毎度のことながら…。吉光を使っている人にとっては、なぜこの技がここに登場するのか、疑問に思っていることだろう。ま、この価値観の違いはどうしようもないですな。

それは、さて置き…この技がどうしても回避しにくいと感じる人は、タイミング良く重ねられ、それを落とそうとしているからではないかと思う。別にそれでも難しくはないしP等で簡単に落とせるが、さすがに失敗するときもあるだろう。

そこで絶対的に信頼できるのが横移動。タイミングもほとんど適当でもいい。なぜなら、朧車のホーミング性能は0に等しいからだ。もちろんダウンしていれば横転だ。


朧車に対し、こんなに早く横転を始めても…


絶対に追いかけてこない。当然引きつけても良い。



鉄拳3になってまたまた追加された、吉光ならではの剣を使ったガード不能技。飛空剣のように頭上急襲技で、判定の大きさと威力が魅力。今となってはそんなに多用するプレイヤーは少ないかもしれないが、初期には使わない吉光使いがいなかったほどだったが…。起き上がり等に重ねられると、どうやっても回避できない印象を受けるときもあるがそれは間違いだ。

無茶な手出しは危険でしょう！

最初にミドルキック自体には反撃技もないし、かなり出の早い技なので、対処法というのはない。

ただ、この技を連発してきた場合は1発目をガード後、そこそこ出が早くリーチの技（⇧RPとか）で間を楽々割り込める。

それでも結構強い印象を受けてしまう理由は恐らく…。

①くらっているのに無理矢理割り込もうとしている。

②近づいて2択を迫ろうとしている。

このうちのどれかに思い当たる節のある人は、まずガードできているかどうかを確認。その後ダッシュとかはしないで、その場で技を出すようにすれば、悩まされることはまずないだろう。


自分に攻撃ターンが移ったと思い、下手に近寄ってはダメ。


ガードさえしっかりしていれば怖いものはない。


アッパーとかで割り込んで、カウンターをとれ！



ここで言うミドルキックとは、キングの⇧LKで出るものと、吉光の⇧RKで出るもの。基本技で出の早さは、全キャラの共通の12フレーム。しかし特筆すべきはそのリーチにあるだろう。安全な距離から連打…。こうやられると、なんかほとんど近づけないような気が…。またキングに関しては、根本のほうでヒットするとジャイアントスイングが確定するとかしないとか…。

再確認しよう しゃがみパンチの基本性能

しゃがみパンチの攻防後の有利不利を知ろう。

担当:がうちん

　ここでは、地味ながら非常に重要なしゃがみパンチの性質について考えていこう。
　ひとくちにしゃがみパンチと言っても、立った状態から出すしゃがみパンチとしゃがみ状態から出すしゃがみパンチでは微妙に違うもの。
　まあ、それほど意識するほどでもないが、頭の片隅にでも置いておこう。

しゃがみパンチの判定

　しゃがみパンチの攻撃判定というのは、一部の例外を除いて特殊中段と設定されている。特殊中段というのは、要するに立ちガードでもしゃがみガードでもOKということを意味し、このしゃがみパンチがヒットするということは、相手がガードできない状態であったり、ガードしていない状態。または、相手の技をつぶしたりしているときに限られる。



しゃがみパンチは立ちでもしゃがみでもガードOK。

　またしゃがみパンチは、姿勢が低く上段攻撃をかわしつつ攻撃を繰り出すというイメージがあるが、上段攻撃につぶされてしまうやられ判定を持っていることも忘れずに。
　よって、相手のLPを止めるにしても、タイミングが悪いと読みが正解でも負けることはあるのだ。

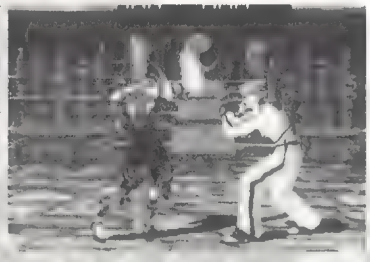


しゃがみパンチでもタイミングで立ちパンチにつぶされる。

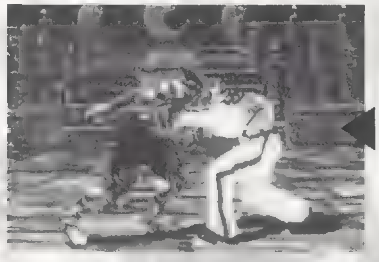
　その場合は、しゃがんでかわしてからLPというふうに、やや工夫しつつ使っていくといいだろう。
　ほかには、リーチにも差があることに着目してほしい。長さから言えばクマがダントツだが、バランスで考えるとキングの⇩LPが高性能。やや長いリーチを保有しているのがニーナ、吉光あたり。
　また、攻撃判定とは異なるが、体重差とカウンターの有無で相手との距離が微妙に変わってくる。
　というのは、相手が軽いシャオユウとジュリアなどでは、距離が普通のキャラより広くなり、これがカウンターヒットであればさらに遠くなる。

的確なしゃがみパンチ

　しゃがみパンチは相手の攻撃を止める手段としては最も優れているというのは言うまでもないだろう。
　例えば、レイ・ウーロンの狼牙2段止めの状態は、レイ側が1フレームしか不利ではない。とうぜん、攻めている側のほうが動きやすいので、このくらいの状態であれば差はないに等しい。こういうときにこそ、しゃがみパンチが有効である。
　また、吉光の⇙RP連打も同じである。この連携はLPでも止めることは可能だが、わずかに遅れただけでLPの下を潜るようにアッパーが繰り出される。
　そうならないためにも、しゃがみパンチというのは的確に相手の攻撃をつぶしてくれるはずである。
　また、このときのしゃがみパンチというのは左パンチのことで、通常右パンチは使わない。攻撃判定の発生が遅いからだ。このしゃがみパンチを右で使う場合というのは、このあとの条件に合致するキャラの場合がほとんどである。
　そこで、ちょっと細かい条件を見ていこう。しゃがみパンチは全キャラ共通で立ち状態から出せるわけではない。キャラによっては出せなかったり、性能が悪かったり、ちょっと工夫しなければならない場合もある。
　まずシャオユウは立ち状態から左しゃがみパンチが出せない。何かしらの固有技に化けてしまうからだ。
　また、クマもいろいろと工夫するわけだが、攻撃判定の発生は他のキャラと比べると遅い。
　ほかにポールと平八も工夫する必要がある。彼らには瓦割りという技が存在するので、⇩にレバーを入れての左しゃがみパンチは入力方法が正しくない。この場合は⇙と入力することによって、立ち状態から的確にしゃがみパンチを出すことができる。



ガード側有利でも…、



的確に止めてから展開したい。



シャオユウは立ち状態からであれば右パンチになる。

しゃがみパンチ後の連携

　ここからは少し趣向を凝らしてしゃがみパンチからの連携を見ていこう。まあ、基本はキャラごとに確立しているがもう一度見直してみよう。
　まず、王道というべき安定した連携が立ち上がりRK。逆に⇩LPで止められる連携ではあるが、そうそううまくはいかないもの。ある程度は多用してもいいだろう。
　ほかに、キャラによってではあるが、下段攻撃は得てしてしゃがみ状態から出せる技が多い。スムースに連携できれば相手にとっては対処しにくいだろう。
　また、キングとブライアンにはしゃがみ状態からの投げ技存在するので、チャンスがあれば積極的に狙っていこう。とくに、キングのDDTは素早く非常に対処しにくい。



しゃがみパンチで止めてから…、

しゃがみパンチへの対策

　しゃがみパンチへの対策もとうぜん触れておこう。ただ、これだけ攻撃発生が早く、技の硬直も短いので完全な対策というのは難しい。
　まず、とりあえず思いつくのが下段さばき。この後に確定で入る技があれば大ダメージを与えることも可能である。
　ただ、下段さばきは全キャラで保有しているものではないので、このあたりは残念。
　ほかに、しゃがみパンチはリーチが思ったほどはない。こちらが技を出そうとしているところで止められると長さを感じるが、素直にガードしている状況ではそれほど届かない。
　そこで、読みプラス反応ではあるが、相手のしゃがみパンチをスカせれば投げることも可能である。しゃがみパン



立ち上がり蹴り。保有しているキャラは使っていこう。



下段さばきは決まればハイリターン。

チの出かかりとモーションの戻りには、立ち投げが入るのだ。

あとは、しゃがみパンチをガードしたあとに的確に動けるかどうかである。しゃがみパンチをガードした側は、基本的に2フレーム有利（またはそれ以上）で先に動くことができる。

よって、行動の限定はできないが、反応できるのであれば的確な技を出していきたい。

多少不利なキャラたち

最後になってしまったが、しゃがみパンチについての攻撃判定発生、硬直について見ていこう。

まずはしゃがんでからのLPと立ち状態からの⇩LPから。

これらは基本の攻撃値が、前者が3で後者が5と違うものの、攻撃判定発生は8フレーム。ガードされたあとは2フレーム不利でヒットさせると9フレーム有利である。

ただし、全キャラに当てはまるわけではないので確認しよう。

エディは発生は基本値ながらも硬直で2フレーム遅い。



クマとガンジャックはとくにしゃがみパンチを工夫しよう。

クマは立ち状態からのみで、発生で2フレーム、硬直で7フレーム遅くなる。

また、オーガが意外にも重く、発生は基本値ながらも硬直で5フレーム遅い。

次に使う機会は少ないが右パンチも見ていこう。

まず基本値は、発生で10フレーム、ガードされると2フレーム不利でヒットさせると9フレーム有利。左パンチと違うのは攻撃判定の発生だけである。

やや違うキャラはクマ。しゃがみ状態からの右パンチは基本値であるが、立ち状態からは発生12フレームと使いにくい。

オーガはやはり重く、硬直がそれぞれ3フレーム遅くなる。



オーガの左パンチはやや硬直が大きい。

しゃがみパンチ性能表

	しゃがみ状態でLP			しゃがみ途中LP			しゃがみ状態でRP			しゃがみ途中RP		
	発生	ガード	ヒット	発生	ガード	ヒット	発生	ガード	ヒット	発生	ガード	ヒット
基本値	8	−2	+9	8	−2	+9	10	−2	+9	10	−2	+9
エディ	8	−4	+7	8	−4	+7	10	−2	+9	10	−2	+9
クマ	出ない			8	−9	+2	10	−2	+9	12	−9	+2
Gジャック	出ない			8	−9	+9	10	−2	+9	10	−2	+9
オーガ	8	−7	+4	8	−2	+9	10	−5	+6	10	−2	+9

※クマ、ガンジャックの「出ない」は、下段攻撃の技になる。記載されていないキャラは基本値を参照。

年寄りに負けてられっか!
平八クラッシュ

三島の基本は単発技の組み合わせ。そこをかいくぐれば光は見えてくる。

担当:スラ

もう73歳だというのに、まったく衰えを知らず、相変わらずの攻撃力と威圧感で、とめどなく攻めてくる、爆弾じじい三島平八。

しかし、基礎的な知識を身につけておかないと。止めれるものも止められず、好き放題暴れられてしまう。キッチリ反撃できるところで、じじいの猛攻を阻止してやろう。

まずは反撃技から。

ガードした後の反撃技。以外と、これをキッチリやってくる人は少ない。確かに「ヘタに手を出して反撃を喰らうと…」というのは判るが、返せるところで返しておかないと、勝てるものも勝てなくなってしまう。しっかり覚えて確実にダメージの取れる箇所を頭に入れておこう

・閃光列拳（ジャブ×2、ストレート）

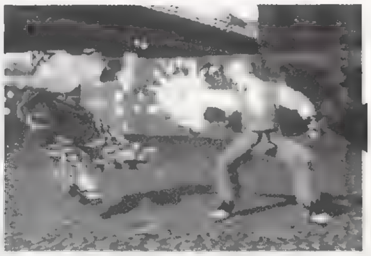
いわずとしれた閃光列拳。3発目の硬直がかなり長いので、大抵の浮かせ技をヒットさせられる。また、2発目までがヒットしているのに、まれに3発目が目の前でスカることがあるので、すぐさま浮かせ技を入れよう。

・無双連拳（ダブルアッパー）

なぜか、反撃する人が少ない技。2発目をガードした後、平八の硬直はかなり長いので、ステップインからの投げも有効だが、リーチの長い中段技で反撃するほうが効果的だ。



8発目のアッパーをガードした直後に、



射程の長い技で反撃。硬直時間は長いので、なければ投げでもいい。

・瓦割り崩拳

ボールにもまったく同様のことがいえるのだが、瓦割りと崩拳の間にはスキがあり、連続ガードにはなっていないので、発生の速いコンビネーションで、ダメージを与えるのがいいだろう。また、瓦割りから、奈落払いに繋げてくることもあるが、奈落払いもLPで止めることができるので、とにかく瓦割りをガードしたら、反撃を心がけよう。

・破砕蹴（浴びせ蹴り）

まれに平八が狙ってくる破砕蹴は、ガードさせることができずに地面に着地すると、高齢のためか、微妙だがダメージを受け、その後身悶えして動けなくなる。この間平八側は操作不能なので、下段攻撃や、ダウン攻撃などで追い打ちしてやろう。こちらの起き上がり時に起こりやすいゾ。

・雷神拳（カエル飛びアッパー）

平八が雷神拳を出す最大の理由はカウンター狙い。あまり波に乗って攻撃していると、手痛い反撃を喰らうことがある。しかしそこでガードできたらコッチのもの。出の速いコンビネーションかアッパー型の浮かせ技で反撃する。ヒットさせるタイミングが速いと空中で浮いてしまい、ダメージが安くなってしまうので、慎重に。

・地斬脚（小ジャンプキック）

中間距離や、ダウン時の追い打ちとして使ってくる地斬脚。このとき平八は軽く小ジャンプするのだが、大抵はこれだと思っていい。これもガードされたら、硬直が長いので、立ち上がりアッパーで浮かせるのがベスト。

・鬼下駄（足踏み）

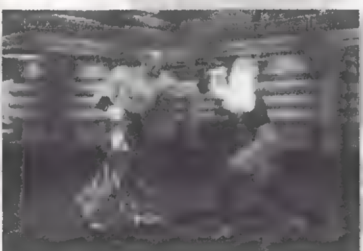
こちらのダウン時に平八が仕掛けてくる追い打ちの一つ。「こちらが受け身を取らない」とか「すぐには起き上がらない」と読んだときに仕掛けてくる場合が多い。これをかわしたときは反撃のチャンスで、起き上がり途中や受け身途中からの、立ち上がりアッパーで浮かせることができる。

新技、多聞殺の止めかた

平八の新技多聞殺。LPから始まって、羅生門（中段裏拳）、雷神拳に繋ぐ連携なのだが、これを2発目で止めて、中段攻撃、投げ、もしくはもう一度多聞殺に繋ぐなど、そこからの選択は多彩だ。ただ2発止めを延々とやられるだけで、なにも手が出せず、手を出そうとすると、カウンターで技を喰らってしまい、ひどい目にあわされた。なんて経験も少なくないだろう。

まずLPをガードした直後だが、多聞殺に繋ぐ⇨LPは通常のLPと区別がつかないので、そこからヘタに手を出すと平八が多聞殺に繋げた場合、カウンターで裏拳を喰らってしまい、平八に優先権を与え不利になってしまう。

多聞殺に繋げた場合はガードしていればいいが、⇨LPからショートアッパーや、風神拳（右アッパー、上段攻撃をかわす効果がある。）に切り替えてきた場合は、反撃すると確実にカウンターを取られ浮かされてしまう。しかも平八の⇨LPをガードした場合は、こちらが3フレーム不利なので、手を出さないほうが賢明だ。手を出さなければ、ガード後優先権はこちらに移る。ただ投げに来た場合は、反応して、投げ抜けするしかない。



⇨LPをガードした直後に、反撃しようとすると、



風神拳で懐に入られてしまう。もっとも攻撃の優先権は平八にあるので当然だが。

相手が2発目にディレイをかけてきた場合も、割り込めることもあるが、不利な要素が多いので、手を出さないのが無難。ガードに徹して反撃の機会を伺う。

2発目をガードした瞬間がチャンスで、ガード後、ガードをキャンセルして横移動で抜ける（このときは時計回りと反対方向に避ける）。横移動で抜けたら、すぐに攻撃。この場合はしゃがみパンチがイイ。なぜなら、もし相手がそこから⇨LPからもう一度多聞殺を狙ってきた場合は、こちらにホーミングして止められる場合があるからだ。

平八がほかの選択に切り替えてきた場合、投げはショートアッパーで止め、風神拳は理論上最速風神拳なら負けるが、まず不可能なので立ちLPで止める。ただ、これらは閃光列拳などの出が速い攻撃に止められてしまうので、ここでの読みが命運を分けることになる。

とにかく後手後手になってしまうが、それだけこの技が強力だということだ。とにかく早め早めの選択と行動を心がけよう。



多聞殺の2発目をガードした直後に、



ガードをキャンセルして、横移動でかわす。このとき時計と反対回りがいい。



かわしたらすぐにしゃがみパンチで攻撃を止める。安いが連続でやられるよりはいい。


幕末浪漫
月華の剣士
©SNK 1997
EPISODE. II
ガ
ガッ
ガッ
究極!!!対峙!!!
藤田文士
があっ
…あ
あわわわ


!!
あっ!?
楓ちゃん!!!



ガガガガ
うおお
お――!?
何だァ!!?
ゴゴゴ
うひょーっ!!!
ゴド!!
ガラ ガラ
ゴ
かっ
楓ちゃん…!!
ガラ
ガラ
ん-?
やけにスースー
すると思ったら
屋根がねーじゃ
ねーか?
標さん!!
寝ぼけてる
場合じゃないよ!!
楓ちゃんが!!
ガラッ


ガラガラ…
ガラ
ガラ
ガラッ
ホウ……
こいつはチョイト見物させてもらうかな？
オットたっぷり残ってるぜ
こんな時にアンタ！何やってんの！
ハァッ
ハァッ
いいのかい？隣りから火が出たみてーだぜ！
ひゃーーっ！ウチの店が!!

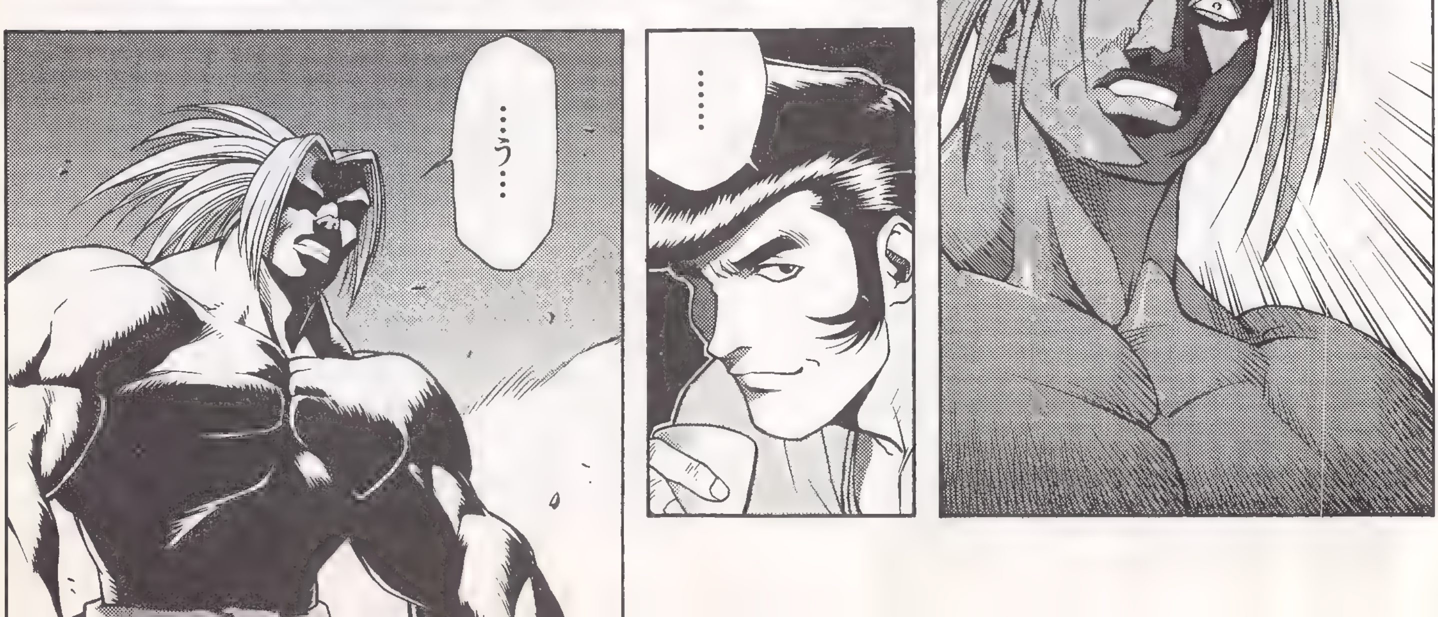

……うう……
……この人!!
おびえている…!?
…誰に!?
傷ついているのか…!?
どうする…どうしたらいい…
お師さん…!!



刃というもの
必ずや肉を裁つ!!
そして死の影を
呼びこむのだ…
立ち会う相手に
そして自身にも
……
抜くか
抜かざるか
それのみを
考えよ!!
剣を持つことの
意味…
常に自身の心に
質すのだ…
楓よ…
己の信ずる
道を…

藤田先生に励おたを!! コミゲ編集部「月華」係まで







EPISODE. Ⅱ END

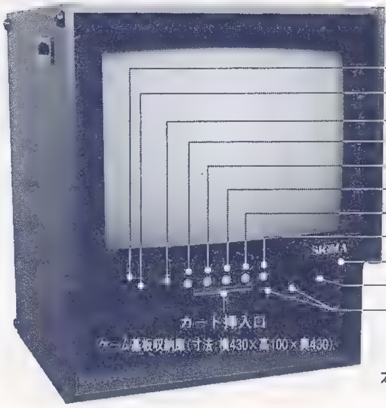
ゲーセン基板の最終兵器V－9

初心者に最適 バーチャもOK

資料ご希望の方は
80円切手2枚を
同封の上、V9係まで
お申し込みください。

型番Ｖ－９　￥99,800

Ｖ－9は直接販売しかしておりませんのでご注文は
直接当社にお申し込みください。



本体寸法：横480×高560×奥430

Ｖ－９の特徴

＊モニター、コントロールBOX、ゲーム基板収納庫の一体化により場所を取りません。接続が簡単です。Ｖ－９にΣ8000とゲーム基板を接続するだけです。
＊モニター調整に必要なＶＲを前面につけていますので調整が非常に簡単にできます。
＊5V/15Aの電源パックを使用していますので大電流の必要なバーチャ等のゲーム基板もＯＫです。
＊ゲーセンの19インチモニターを使用していますので今までみたいにゲーム基板によってテレビに映らないという問題もありません。
＊縦置き、横置き可能ですので縦スクロールのゲームも問題ありません。
＊RGB21入力がありますのでサターン、プレステ、スーファミ等のRGBコードが使用できます。

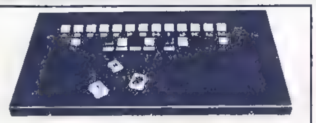


ＡＶ--5000の特徴

＊ゲーム基板をテレビに映す装置です。
＊テレビのビデオとオディオに接続するだけですから簡単です。
＊くっきりと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応（別売のS端子が必要）
＊超小型（縦125×横200×奥95）

型番AV-5000　￥26,000

付属品：テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本
注意：本体だけでは使用出来ませんので別売りのΣ8000が必要です



大型マージャン用パネル

コントロールボックスに差し込むだけでOK(接続コード付)
型番MST-8　￥9,800（350×200㎜）

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
R&K 052(732)3874／イエローバッグ 075(343)4860
宇宙堂 052(916)1407／ゲームファンタジー 0284(62)6926
クエスト0276(63)4766／ソフトショップマリオ0263(36)5536
㈱TAMAYA 03(3323)9911／テクナート 06(643)7641
トライ 03(5295)0667／メッセサンオー 03(3255)3453
ハッピー商会 0798(71)2910／ロータスプレス 03(3760)6630

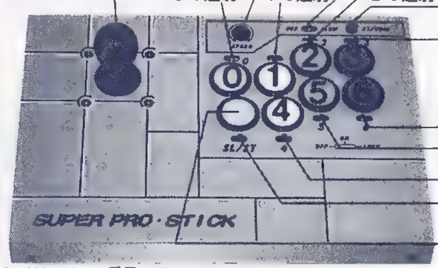
☆☆別売コード☆☆

ＲＧＢ21コード…… ￥3,500
ＲＧＢ15コード…… ￥5,000
Ｓ端子コード……… ￥2,500
ＶＨＦコード……… ￥2,000

☆☆便利な1.5m延長コード☆☆

ＲＧＢ21延長コード…． ￥5,000
ＲＧＢ15延長コード…． ￥5,000

SW設定。同時押しSW設定自由自在のPRO・STICK



寸法 320×220×30㎜　重量 1.5kg

型番 Σ-8000TB　￥１５,８００

注意：本体だけでは使用できません
別売りのコードが必要です。

別売コード



Σ8000専用

＊スーパーファミコン用コード(型番SF)………… ￥4,000
＊ネオ用コード(型番N)………………………… ￥2,500
＊メガドライブ用コード(型番MD)……………… ￥4,000
＊２ボタン専用PCエンジンコード(型番PC２)…． ￥2,000
＊６ボタン専用PCエンジンコード(型番PC６)…． ￥4,000
＊マスターシステム用コード(型番MM)………… ￥2,000
＊パソコン用コード(型番PP)…………………… ￥1,500
＊コントロールBOX接続用コード(型番AS)……… ￥2,500
＊サターン用コード(型番ST)…………………… ￥4,000

プレステーション用コード　￥4,000
（注意）マルチタップには対応していません

Σ-8000TURBOの特徴

＊別売のコードを差し替えるだけで、サターン・スーパーファミコン・メガドライブ・PCエンジン・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。
＊すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
＊連射スピードを連続的に変えることができます。
＊金属ケースならではの重量感と安定感があります。

お申込方法

＊商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番を書いてハガキか、又は、お急ぎのかたはお電話でお申し込み下さい。
＊商品到着後１週間以内なら返品自由です。なおその場合配送料はお客様負担になります。
＊アフターサービスは完全ですから安心してご使用出来ます。
＊送料は全国一律600円です。
＊代金は商品と引き換えにお支払い下さい。

〒673-05兵庫県三木市志染町広野5-293

シグマ電子

通販部：TEL 0794(84)0476
開発部：TEL 0794(85)1933
FAX 0794(85)6577
営業時間12～21時

ビデオゲームがなんと!! 1PLAY 10円!!

日本橋ゲームセンターフェラーリPART I・II は最新のゲームが1PLAYたったの10円!!

全台数100台



VF3 22台 ほか新作ゲーム すべて1PLAY10円!!

フェラーリPART III では"センチメンタルグラフティ・ときメモ・エヴァンゲリオングッズ"フェアー開催中!!

店頭にてインスト¥500販売中

タイトー	
アースジョーカー	25,000
スペースインベーダー	68,000
スーパーマン	30,000
タイガーヘリ	10,000
ダイノレックス	18,000
忍者キッズ	15,000
MJ−12	23,000
ああ栄光の甲子園	10,000
エレベーターアクションリターンズ	78,000
エレベーターアクションリターンズ（ロム）	8,000
ダライアス外伝	88,000
ダライアス外伝（ロム）	5,000
バブルシンフォニー	78,000
バブルシンフォニー（ロム）	5,000
カイザーナックル（ロム）	5,000
ハットトリックヒーローズ'95	78,000
ハットトリックヒーローズ'95（ロム）	5,000
究極タイガー2	78,000
究極タイガー2（ロム）	5,000
サイキックフォースEX	40,000
森口博子のクイズでヒュー！ヒュー！	78,000
森口博子のクイズでヒュー！ヒュー！（ロム）	3,000
バブルボブル2（ロム）	5,000
リターンオブインベーダー（ハーネス付き）	28,000
レイフォース	45,000
ラスタンサーガII	39,000
逆鱗弾	78,000
逆鱗弾（ロム）	8,000
まじかるでーと	58,000
アルカノイドリターンズ（ロム、パネル付）	18,000
バブルボブル2X	78,000
バブルボブル2X（ロム）	10,000
バブルボブル3	88,000
バブルボブル3（ロム）	20,000
ビデオシステム	
スーパーバレーボール	5,000
クラッシュレース	23,000
ソニックウィングスリミテッド	48,000
カプコン	
キングオブドラゴン	28,000
マジックソード	35,000
ストリートファイター	20,000
スーパーストII（カートリッジ）	8,000
天地を食らう	48,000
天地を食らう2	19,000
ストリートファイターZERO（カートリッジ）	6,000
マッスルボマー	18,000
マッスルボマーDUO	30,000
チキチキボーイズ	60,000
ストリートファイター（筐体タイプ）	25,000
サイドアームズ	19,800
ブラックドラゴン	29,000
アレスの翼（ハーネス無）	17,000
ウィロー	98,000
F1ドリーム	7,500
戦場の狼II	50,000
エリア88	68,000
ロストワールド	250,000
USネイビー	68,000
大魔界村	88,000
ストライダー飛竜	128,000
ストリートファイターIII	90,000
ストリートファイターIII（カートリッジ）	70,000
ぷにっきいず	5,000
ストリートファイターEX PLUS	98,000
ストリートファイターZERO2（カートリッジ）	10,000
X-MEN VSストリートファイター	90,000
X-MEN VSストリートファイター（カートリッジ）	70,000
バトルサーキット	70,000
バトルサーキット（カートリッジ）	48,000
バンプレスト	
ドラゴンボールZ	15,000
NEO GEO	
サムライ斬紅郎無双剣	3,000
メタルスラッグ	23,000
ナムコ	
ニューマンアスレチック	18,000
ギャプラス	50,000
ギャラガ	98,000
グロブダー	98,000
コズモギャングザビデオ（海外ロム）	10,000
スーパーパックマン	98,000
スーパーワールドスタジアム92	25,000
ワールドスタジアム93	25,000
ゼビウス	38,000
ディグダグ	98,000
ドラゴンバスター	90,000
ドラゴンセイバー	80,000
スカイキッド	98,000
バックランド	98,000
バラデューク	98,000
フォゾン	200,000
ドルアーガの塔	150,000
ベラボーマン	150,000
ニューラリーX	150,000
マッピー	70,000
マーベルランド	70,000
メトロクロス	70,000
未来忍者	80,000
リブルラブル	130,000
ワンダーモモ	150,000
グレートスラッガーズ	8,000
ティンクルピット	18,000
ソウルエッジ	40,000
マッハブレイカーズ	35,000
アイレム	
[illegible]	20,000
ビジランテ	9,800
メジャータイトル	30,000
ぐっすんおよよ	40,000
ロードランナー帝国からの脱出	30,000
フック	22,000
グルーヴオンファイト（豪血寺一族3）ソフト	10,000
セガ	
ウォーリーを探せ	10,000
バーチャファイターリミックス	78,000
バーチャファイターリミックス（カートリッジ）	3,000
ゴールデンアックスザデュエル	78,000
ゴールデンアックスザデュエル（カートリッジ）	5,000
クラッチヒッター	13,000
ばくばくアニマル（カートリッジ）	3,000
極（カートリッジ）	5,000
ポトポト	10,000
ぷよぷよ	8,000
ぷよぷよ通	20,000
DDクルー	10,000
ファイナルアーチ（カートリッジ）	5,000
ドラゴンボールZ VRVS	15,000
バーチャファイター2.1（アストロ付）	250,000
バーチャファイター2.1（基板）	98,000
ワンダーランド	10,000
タントアール	5,000
デッドオアアライブ	98,000
蒼穹紅蓮隊	80,000
蒼穹紅蓮隊（カートリッジ）	8,000
水滸演武（カートリッジ）	3,000
バーチャファイターキッズ（カートリッジ）	3,000
レッスルウォー	8,000
バーチャロン	250,000
ダイナマイト刑事（カートリッジ）	12,000
データイースト	
ワールドカップバレーボール95	50,000
カリノフ	17,000
デスブレイド	15,000
ドラゴン忍者	25,000
ドリームサッカー94	30,000
アクトフェンサー	15,000
ウルファング	50,000
コナミ	
恋のホットロック	140,000
サプライズアタック	10,000
少林寺への道	10,000
スーパーコントラ	48,000
ゼクセクス	40,000
パロディウスだ！	5,000
ハイパーオリンピック	18,000
魔獣の王国	100,000
ツインビーヤッホー！（サブボード）	5,000
メガゾーン	9,800
グラディウスII	40,000
サラマンダ2	60,000
サラマンダ2（サブボード）	5,000
スラムダンク	30,000
対戦とっかえだま	78,000
対戦とっかえだま（サブボード）	25,000
極上パロディウス（サブボード）	5,000
とべ！ポリスターズ	20,000
対戦ぱずるだま（サブボード）	8,000
その他	
クレイジークライマーII	78,000
ザ・コンバットライブス	2,000
ヘッドオン（JAMMA付）	100,000
マジカルクリスタル	3,980
スカイソルジャー	20,000
ぶたさん	39,000
キャッスルオブドラゴン	18,000
グランドクロス	5,000
富士山バスター	15,000
ゴークス	5,000
ゲーム天国	30,000
ゲーム天国（ソフト）	5,000
おいしいパズルはいりませんか？	5,000
グランドストライカー2	32,000
ギャルズパニック2	20,000
ハイパーデュエル	15,000
でろんでろでろ（ソフト）	5,000
燃えよゴンタ	10,000
パーフェクトソルジャー	25,000
レジオン	8,000
麻雀	
スーチーパイスペシャル	38,000
実録マル恥麻雀	20,000
麻雀ミラージュ	38,000
スーパーリアル麻雀PIII	35,000
スーパーリアル麻雀PIV	35,000
スーパーリアル麻雀PV	50,000
麻雀ハイパーリアクション	60,000
麻雀上海3	22,000
麻雀上海	9,000
麻雀吉本劇場	3,000
麻雀ラマン	10,000
麻雀宇宙より愛をこめて	2,000
アイドル麻雀	2,000
プリティーセーラー18禁	50,000
クイズ	
クイズ人生劇場	30,000
クイズ地球防衛軍	15,000
クイズDNAの反乱	5,000
クイズくれよんしんちゃん	3,000
クイズココロジー	5,000
クイズアドベンチャーワールド	10,000
クイズマジカルエラーを探せ	10,000
コントロールボックス	
SUPER VEGE	59,000
VEGA JR.	29,800
VEGA JR.DX	36,000
パナツインロング	38,000
ハーネス	
VEGA用 JAMMAハーネス	4,000
VEGA用 スーパーストII	4,500
VEGA用 ストZERO	4,500
VEGA用 NEO·GEO	4,500
パナツイン用 ナムコ	4,000
パナツイン用 セガ	3,000
パナツイン用 麻雀	3,000
パナツイン用 JAMMA	3,500
ケーブル	
VEGA9000・SUPERVEGA·VEGAJR共通	
サターンケーブル	8,000
プレイステーションケーブル	8,000
家庭用ネオジオケーブル	9,800
スーパーファミコンケーブル	8,000
PCエンジン6ボタンケーブル	8,000
PCエンジンケーブル	2,500
メガドライブケーブル	2,500
その他	
VEGA JR.·SUPER VEGA用	
S端子ケーブル	2,500
RGB 15ピン	3,500
RGB 21ピン	3,500
パナツインロング用	
RGB 15ピン	3,000
RGB 21ピン	3,000

※1万円未満の基板はアフターサービスは一切なしです。

価格は変動しますので電話でお問合せ下さい。

そのほかたくさんの基板があります。おさがしの基板があればTELください！

24時間 情報案内サービスご利用方法

①下記の内、一番近いBOXセンターにダイヤルしてください。
（情報料は無料です。）
大阪 06-455-6000　名古屋 052-453-6000
東京 03-3940-6000　広島 082-223-6000
②売りたいなら→220011＃　買いたいなら→220022＃
③あなたのFAX番号を市外局番から押し、最後に＃を押してください。
④もう一度＃を押してください。
⑤あなたのFAXより価格表が出てきます。
⑥価格表はリアルタイムに在庫が表示されています。

ソフトランドダイレクト（通信販売）のご案内

お申し込み方法

●TELでご注文 06-649-7177　●FAXでご注文 06-649-7222
※通販価格・在庫のお問い合わせ 10：00〜18：00 営業日 年中無休

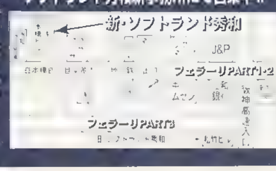
お支払い方法

●代金着払い…商品と引換に代金をお支払いください。（PM4：00までにご注文いただくと翌日お手元に届きます。）
●銀行振込…お近くの銀行より下記口座にお振り込みください。
三和銀行 恵美須支店（普）3593374 ㈱秀和通販部
●現金書留…お電話で金額を確認の上、郵便局より現金書留にてご送金ください。
〒556 大阪市浪速区日本橋4-7-7デンキョー日本橋ビル3F ソフトランド秀和
●ローン支払い→ローン用紙に記入、審査後に商品引き渡しとなります。

Soft Land
SHUWA Corporation

ソフトランド秀和
〈新住所〉10月よりかわります
大阪市浪速区日本橋4-7-7デンキョー日本橋ビル3F
TEL.06-649-7177　FAX.06-649-7222
年中無休なのでお気軽に当店へお立ち寄りください。
資料ご希望の方は80円切手3枚同封の上、当店までお送りください。

ソフトランド秀和新事務所にて営業中!!



TAMAYA特選おすすめセット！

ヴァンパイアセイヴァー2／ヴァンパイアハンター2、新登場！！

ヴァンパイアハンター2 ベガJR DXセット



ヴァンパイアハンター2
ベガJR DX
特製ハーネス
ステレオコード

通販特価(送料・税込) ¥266,000

初回¥26,112 ¥25,000×11回 / 初回¥15,444 ¥13,600×23回 / 初回¥10,556 ¥ 9,700×35回

ヴァンパイアハンター2 シグマセット



ヴァンパイアハンター2
AV5000×1 Σ8000ターボ×2
ASコード×1
特製ハーネス
ステレオコード

通販特価(送料・税込) ¥286,000

初回¥22,575 ¥26,800×11回 / 初回¥15,890 ¥14,600×23回 / 初回¥11,060 ¥10,400×35回

ヴァンパイアハンター2 ボードマスターセット

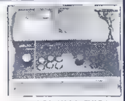


ヴァンパイアハンター2
ボードマスター×1
特製ハーネス×1
ステレオコード

通販特価(送料・税込) ¥276,000

初回¥26,432 ¥26,000×11回 / 初回¥16,284 ¥14,100×23回 / 初回¥13,216 ¥10,000×35回

ヴァンパイアハンター2 ベガJRセット



ヴァンパイアハンター2
ベガJR
特製ハーネス×1
ステレオコード

通販特価(送料・税込) ¥260,000

初回¥24,820 ¥24,500×11回 / 初回¥14,940 ¥13,300×23回 / 初回¥ 9,660 ¥ 9,500×35回

KOF'97 ベガJR DXセット

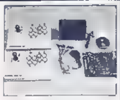


KOF'97（カセット）
MV1-A
ベガJR DX
ハーネス

通販特価(送料・税込) ¥223,000

初回¥21,436 ¥21,000×11回 / 初回¥12,982 ¥11,400×23回 / 初回¥ 9,968 ¥ 8,100×35回

KOF'97 シグマセット

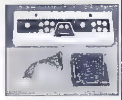


KOF'97（カセット）
MV1-A
AV5000×1/Σ8000ターボ×2
ハーネス

通販特価(送料・税込) ¥243,000

初回¥23,176 ¥22,900×11回 / 初回¥14,662 ¥12,400×23回 / 初回¥11,788 ¥ 8,800×35回

KOF'97 ボードマスターセット



KOF'97（カセット）
MV1-A
ボードマスター
ハーネス

通販特価(送料・税込) ¥233,000

初回¥22,856 ¥21,900×11回 / 初回¥13,822 ¥11,900×23回 / 初回¥ 9,128 ¥ 8,500×35回

KOF'97 ベガJRセット



KOF'97（カセット）
MV1-A
ベガJR
ハーネス

通販特価(送料・税込) ¥217,000

初回¥21,244 ¥20,400×11回 / 初回¥12,478 ¥11,100×23回 / 初回¥ 9,072 ¥ 7,900×35回

ヴァンパイアセイヴァー2 ベガJR DXセット

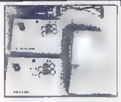


ヴァンパイアセイバー2
ベガJR DX
特製ハーネス
ステレオコード

通販特価(送料・税込) ¥266,000

初回¥26,112 ¥25,000×11回 / 初回¥15,444 ¥13,600×23回 / 初回¥10,556 ¥ 9,700×35回

ヴァンパイアセイヴァー2 シグマセット



ヴァンパイアセイバー2
AV5000×1 Σ8000ターボ×2
ASコード×1
特製ハーネス
ステレオコード

通販特価(送料・税込) ¥286,000

初回¥22,575 ¥26,800×11回 / 初回¥15,890 ¥14,600×23回 / 初回¥11,060 ¥10,400×35回

ヴァンパイアセイヴァー2 ボードマスターセット

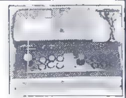


ヴァンパイアセイバー2
ボードマスター×1
特製ハーネス×1
ステレオコード

通販特価(送料・税込) ¥276,000

初回¥26,432 ¥26,000×11回 / 初回¥16,284 ¥14,100×23回 / 初回¥13,216 ¥10,000×35回

ヴァンパイアセイヴァー2 ベガJRセット



ヴァンパイアセイバー2
ベガJR×1
特製ハーネス×1
ステレオコード

通販特価(送料・税込) ¥260,000

初回¥24,820 ¥24,500×11回 / 初回¥14,940 ¥13,300×23回 / 初回¥ 9,660 ¥ 9,500×35回

鉄拳3（中古） ベガJR DXセット

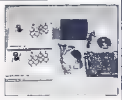


鉄拳3（中古）
ベガJR DX
ハーネス

通販特価(送料・税込) ¥254,000

初回¥24,628 ¥23,900×11回 / 初回¥14,436 ¥13,000×23回 / 初回¥12,264 ¥ 9,200×35回

鉄拳3（中古） シグマセット

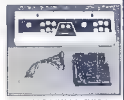


鉄拳3（中古）
AV5000×1/Σ8000×2
ハーネス
ASコード

通販特価(送料・税込) ¥274,000

初回¥26,368 ¥25,800×11回 / 初回¥16,116 ¥14,000×23回 / 初回¥10,584 ¥10,000×35回

鉄拳3（中古） ボードマスターセット



鉄拳3（中古）
ボードマスター
ハーネス

通販特価(送料・税込) ¥264,000

初回¥24,948 ¥24,900×11回 / 初回¥15,276 ¥13,500×23回 / 初回¥11,424 ¥ 9,600×35回

鉄拳3（中古） ベガJRセット



鉄拳3（中古）
ベガJR
ハーネス

通販特価(送料・税込) ¥248,000

初回¥24,436 ¥23,300×11回 / 初回¥13,932 ¥12,700×23回 / 初回¥11,368 ¥ 9,000×35回

アップスキャンコンバーター
XRGB-1 ¥28,800



通販特価(代引、送料、税込)
¥26,000
ディスプル(XRGB-1の廉価版) 定価¥19,800
通販特価(送料・税込) ¥18,800
大画面モニターが使えるようになりました。
パソコン用モニターで高画質のゲーム画面が楽しめます(N64、プレイステーション、サターン、アーケード等に対応)。※水平同期周波数が24KHz専用のモニターには対応していません。

Qサウンドステレオボード ¥4,800
ケース、ACアダプター付 ¥8,500



ACアダプター ¥500
アストロ・ブラストシティ用 ¥14,800

21P用4chセレクター ¥5,000
セレクティ(電波新聞社製) ¥7,000
（3チャンネルセレクター コード付）



21P接続コード ¥4,000

自作キット（コントロールパネル）

ビデオコンバーター	¥10,000
12色リボンコード(1m)	¥200
24¢SW	¥150
ブラストシティ/アストロ底ケース ¥7,500	
56PJコネクター	¥550
圧着端子	¥20〜
〃 2L12Bパネル ¥13,500	
光センサーレバー	¥3,000
レバーLS32 ¥1,500	
レバー(サンワ製)	¥1,700
30¢ボタンSW ¥150	
連射基板	¥6,500
レギュレイター ¥5,500	
東映製モニター(25インチ)	¥6,500

コントロールボックス

①シグマセット 特価
(AV5000×1/Σ8000×2/ASコード×2)
- プレイステーションコード …… ¥4,000
- サターンコード …… ¥4,000
- RGB21Pコード …… ¥3,500
- Sコード …… ¥2,500

②ベガJR ¥29,800
- プレイステーションコード …… ¥8,000
- サターンコード …… ¥8,000

③ボードマスター 特価
- サターンコード ¥4,000

④バナツイン ¥35,000
- ハーネス ¥3,500 RGBケーブル ¥3,000

⑤バナカスタム ¥30,000

⑥ベガJR DX ¥36,800
- プレイステーションコード …… ¥8,000(2P)
- サターンコード …… ¥8,000(2P)
- RGB21Pコード …… ¥3,500
- Sコード …… ¥2,500



ソニー RGBゲーム専用TV 21インチ (KV-21SP1)

■プレステーション用 ¥56,000 …… 通販特価¥48,000
■プレステ+サターン用 ¥65,600 …… 通販特価¥58,000
■プレステ+アーケードゲーム用 ¥65,600 …… 通販特価¥58,000
■21P 4チャンネルセレクター付 ¥64,000 …… 通販特価¥55,800

今回のお買得

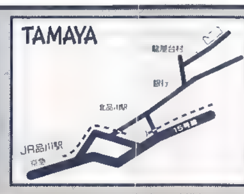
ヴァンパイアセイヴァー（ロム）	35,000
X-MENVSストリートファイター（ロム）	48,000
D&Dタワーオブドゥーム（ロム）	12,000
ときメモ対戦ぱずるだま	25,000
ストリートファイターⅢ	68,000
ストZERO2（ロム）	4,000
鉄拳2（B）	48,000
鉄拳3	208,000
バーチャファイター2.1（ハーネス付）	38,000
ファイティングバイパーズ	85,000
カプコン	
ウォーザード	68,000
X-MEN（ロム）	5,000
X-MENVSストリートファイター	80,000
サイドアーム	12,000
バトルサーキット（ロム）	32,000
ナイツオブザラウンド	15,000
ヴァンパイア（ロム）	5,000
ストリートファイターEX	85,000
ナムコ	
鉄拳2（A）	38,000
子育てクイズマイエンジェル	15,000
子育てクイズマイエンジェル2	68,000
妖怪道中記	8,000
鉄拳3（サイバーリード付）	418,000
ディグダグ	12,000
ナムコクラシックVol.1	18,000
セガ	
イチダントアール	2,000
シューティングマスター(PCB)	5,000
スパイダーマン（ロム）	5,000
ダイナマイト刑事	18,000
デカスリート	58,000
バーニングライバル	12,000
バーチャファイター3（ブラスト）	350,000
ファイティングバイパーズ	88,000
コナミ	
クオース	3,000
ゴルフィングレイツ2（パ付）	12,000
ザ・ハスラー	3,000
極上パロディウス（ロム）	2,000
実況パワフルプロ野球	18,000
スラムダンク	15,000
ツインビーヤッホー	20,000
その他	
アラビアン（海外）	8,000
アルカノイドリターンズ（ロム）	25,000
インベーダーDX	5,000
がんばれギンくん	5,000
グラティア（ロム）	8,000
ゴークス	5,000
サイキックフォース	45,000
ジェミニウイング	5,000
シルクワーム	5,000
聖戦士アマテラス	8,000
タンクバスターズ	5,000
バルキューブ	8,000
ゲーム筐体	
アストロシティ（中古）	128,000
Newアストロシティ（中古）	138,000
ブラストシティ（新品）	220,000
ブラストシティ（中古）	175,000
バーサスシティ筐体（中古）	248,000
エアロシティ（中古）	48,000
タイトーカナリー（中古）	28,000
新製品(予約受付中)	
ポケットファイター（CPⅡロム）	126,000
ヴァンパイアハンター2(ロム)	129,000(9/29発売)
ヴァンパイアセイヴァー2(ロム)	126,000
バーチャファイター3tb(ロム)	188,000(発売中)
ハイパーネオジオ64 サムライスピリッツ	発売日未定

TAMAYAメンバーズカード 募集中！

☆消費税5%がまるまる還元！ ズバリお得です！
☆入会金・年会費、無料 ☆カードでキャッシングが出来る
他にたくさんの特典がついています。詳しくはお電話で。

TMGC TM ゲームクラブ (株)TAMAYA

TEL.03(3472)8511
FAX.03(3472)8512
〒140東京都品川区東品川1-5-10 営業時間:平日AM9:30〜PM6:30 日・祝日 休み
振り込み先：第一勧業銀行笹塚支店
普通1982824（株）玉屋商品センター



★初心者歓迎★これから基板を始めたい方に詳しい資料差し上げます。
80円切手2枚を同封の上、上記住所宛に請求してください。

マニアにうれしい 日本信販トライカード 初心者にやさしい



《入会申し込み受け付け中》……その場ですぐお買物できるトライメンバーズカード即時発行致します。JCB・VISA・オリコ・NICOS・マスターカードもご利用頂けます。らくらくショッピングクレジット（3～60回）も取り扱い中。※通販でのクレジットもできます（手続きカンタン）。

子育てクイズマイエンジェル	5,000
ソウルエッジVer.Ⅱ	特価
鉄拳2Ver.B	特価
エメラルディア	4,000
オーダイン	18,000
ギャラガ	4,000
コズモギャングザパズル	3,000
コズモギャングザビデオ	10,000
サイバーコマンド（筐体一式）	150,000
スーパーワールドコート	4,000
トイポップ	35,000
ニューラリーX	25,000
熱闘！激闘！クイズ島	2,000
フォゾン	58,000
ホッピングマッピー	70,000
ボスコニアン（海外）	15,000
ラリーX（C）	5,000
ローリングサンダー	25,000
ローリングサンダー2	10,000
エクスバニア	4,000
タンクバタリアン	60,000
マッピー	5,000
パックマン	10,000
ワルキューレの伝説	40,000
マーベルランド	20,000
スーパーワールドスタジアム'92激闘版	8,000
スーパーワールドスタジアム'93激闘版	8,000
スーパーワールドスタジアム'95	5,000
ナムコクラシックVol.2	40,000
妖怪道中記（ロム）	5,000
テクノス	
ダブルドラゴンⅡ	3,000
ダブルドラゴンⅢ	3,000
コンバットライブス	1,000
出世大相撲	5,000
スクランブルエッグ	10,000
ザインド・スリーナ	15,000
ジャレコ	
ゲーム天国	30,000
テトリスプラス	32,000
スーチーパイⅡ	30,000
ゲーム天国（ソフト）	1,000
テトリスプラス（ソフト）	3,000
スーチーパイⅡ（ソフト）	1,000
ベストバウトボクシング	25,000
NEO-GEO業務用	
MV1	特価
MV1-A	特価
MV1-B	特価
MV1-F	特価
MV1-FZ	特価
ザ・キングオブファイターズ'97	新作
マジカルドロップ3	特価
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	特価
ブレイカーズ	18,000
わくわく7	18,000
サムライスピリッツ天草降臨	特価
風雲スーパータッグバトル	特価
ステークスウィナー2	特価
2020年スーパーベースボール	1,000

8マン	1,000
ASOⅡ	1,000
NAM-1975	1,000
THEスーパースパイ	1,000
アンドロデュノス	2,000
オペレーションラグナロク	5,000
餓狼伝説	1,000
餓狼伝説2	1,000
餓狼伝説SPECIAL	1,000
餓狼伝説3	1,000
ギャラクシーファイト	1,000
キングオブザモンスターズ	1,000
キングオブザモンスターズ2	1,000
クイズキングオブファイターズ	2,000
クイズ大捜査網	2,000
クイズ名探偵ネオ&ジオ	2,000
ぐるりん	1,000
ゴーストパイロット	1,000
ザキングオブファイターズ'94	2,000
ザキングオブファイターズ'95	6,000
ザキングオブファイターズ'96	15,000
サッカーブロール	1,000
サムライスピリッツ	1,000
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	3,000
将棋の達人	特価
真サムライスピリッツ	1,000
雀神伝説	5,000
神凰拳	10,000
すごろく麻雀みなさんのおかげさまです	2,000
ステークスウィナー	4,000
戦国伝承	1,000
戦国伝承2	1,000
ソニックウイングス2	4,000
ソニックウイングス3	10,000
ダブルドラゴン	10,000
ダンクドリーム	8,000
超人学園ゴウカイザー	8,000
痛快GANGAN行進曲	1,000
天外魔境真伝	6,000
トップハンター	4,000
得点王	1,000
得点王2	1,000
得点王3	特価
ニンジャマスターズ	10,000
ネオ・ドリフトアウト	8,000
バーニングファイト	1,000
パニックボンバー	2,000
パズルdeポン！	5,000
パズルボブル	4,000
パルスター	6,000
パワースパイクⅡ	1,000
ビューポイント	10,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	1,000
ファイトフィーバー	10,000
ファイヤースープレックス	1,000
フットボールフレンジー	1,000
フライングパワーディスク	5,000
風雲黙示録	2,000
ベースボールスターズプロ	1,000
ベースボールスターズ2	1,000

麻雀狂列伝	3,000
マジカルドロップ2	10,000
まる子デラックスクイズ	4,000
ミューテーションネイション	1,000
ミラクルアドベンチャー	4,000
メタルスラッグ	15,000
ライディングヒーロー	1,000
ラギ	3,000
ラストリゾート	2,000
リーグボーリング	4,000
リアルバウト餓狼伝説	6,000
龍虎の拳	1,000
龍虎の拳2	1,000
龍虎の拳外伝	3,000
ロボアーミー	1,000
ワールドヒーローズ	1,000
ワールドヒーローズ2	1,000
ワールドヒーローズパーフェクト	1,000
ワールドヒーローズ2JET	1,000
雀神伝説	5,000
バンプレスト	
美少女戦士セーラームーン	35,000
マクロス	15,000
ウルトラマン	2,000
機動戦士ガンダムEX REVUE	12,000
超時空要塞マクロスⅡ	12,000
ユニバーサル	
Mr.Do！VSユニコーン	18,000
Mr.Do！ワイルドライド	18,000
Mr.Do！（C）	4,000
ジャンピングジャック	20,000
レディーバグ	18,000
テクモ	
デッドオアアライブ	特価
ギャロップレーサー	特価
アルゴスの戦士	25,000
S.T.G	3,000
能力向上委員会	1,000
クイズDNAの反乱	1,000
でろーんでろでろ（ソフト）	1,000
ティードオフ	2,000
闘姫伝承エンジェルアイズ	35,000
忍者龍剣伝	8,000
雷牙	8,000
クイズがくえんパラダイス	2,000
ワイルドファング	3,000
ボンジャック	15,000
ガズラー	10,000
SNK	
サイコソルジャー	65,000
アテナ	25,000
ストリートスマート	3,000
バトルマニア	5,000
名人戦	8,000
ハル21	18,000
怒（P無）	6,000
怒号層圏（P無）	15,000
バミューダトライアングル（P無）	45,000
SAR（P無）	10,000
バトルフィールド（P無）	8,000

トライ　ホームページ開設！
http:// www.try-inc.co.jp/

ファイティングサッカー	1,000
ファイティングゴルフ	1,000
脱獄	5,000
ASO	18,000
帰ってきたチャンピオンベースボール	1,000
ヴァンガードⅡ	10,000
ワールドウォーズ（P無）	38,000
タッチダウンフィーバー	1,000
その他	
バルキューブ	8,000
ズバリ	3,000
卒業証書	2,000
ブレイゾン	2,000
連珠貴族	3,000
オメガファイター	6,000
クレイジーコング	10,000
カンガルー	12,000
カンガルー（C）	5,000
ドントアール	2,000
将棋	5,000
もうぢゃ	2,000
ドンキーコング（C）	25,000
ドンキーコング3	28,000
ブラックホール	30,000
ギャルズパニックⅡ	12,000
ギャルズパニック3	20,000
ゼルフィーナ	14,000
JUJU伝説	6,000
ホールランド	38,000
リバーパトロール	58,000
マーカム	6,000
ウォリアーブレード	20,000
クラッシュローラー	18,000
バーチャボーリング（P無）	1,000
クイズ激烈スクランブル	1,000
バルキューブ	5,000
オーマイガー！	3,000
スリバー	8,000
三刻志	18,000
タスクフォースハリヤー	8,000
クレイジークライマー	35,000
クレイジークライマー2	30,000
マジカルエラーをさがせ！	1,000
エキサイティングサッカー	1,000
ウェルトサス	3,000
スパイナルブレーカーズ	5,000
スーパーバレーボール	1,000
ギャラック	2,000

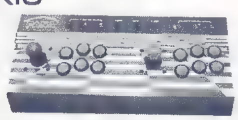
ミスタークーガー	5,000
ドリームショッパー	12,000
プログレス	2,000
エアーウルフ	5,000
少林寺への道（C）	5,000
麻雀	
ラブリーポップ麻雀雀々しましょ	特価
ジャンジャンパラダイス	特価
スーパーリアル麻雀PV	10,000
スーパーリアル麻雀PⅢ	4,000
スーパーリアル麻雀PⅡ	4,000
プリンセスリーグ	3,000
麻雀クリニック	5,000
麻雀大予言	1,000
麻雀夏物語	1,000
レディーハンター	1,000
スーパー㊙版	10,000
ミラージュ　妖獣麻雀伝	2,000
グッとE雀	2,000
アイドル麻雀放送局	1,000
熱血　麻雀宣言！	1,000
美女っ子学園	1,000
麻雀好きの懲りない面々	2,000
華折鶴	3,000
華弥生	3,000
チャイニーズカジノ	1,000
とってもE雀	2,000
実録㊙orマル恥麻雀	1,000
麻雀遊技	1,000
プロ麻雀　極	5,000
麻雀ハイパーリアクション（サブ）	500
麻雀ビタミンC	1,000
麻雀フライデー	1,000
まーじゃん競馬王	1,000
セーラーウォーズR	15,000
下取りコーナー	
ヴァンパイアセイヴァー	相談
ストリートファイターEX	相談
X-MENvsストリートファイター	相談
クイズなないろドリームス	相談
ストZERO2アルファ	相談
マーヴルスーパーヒーローズ	相談
サイバーボッツ	相談
ダンジョン&ドラゴンズ	相談
エイリアンVSプレデター	相談
ダンシングアイ	相談
レイストーム	相談
ダンクマニア	相談
サイキックフォースEX	相談
ドラグーンマイト	相談
バトルガレッガ	相談
アーガス	相談
サイオン	相談
ザビガ	相談
サイバーステラ	相談
ヴァーテクサー	相談
ちゃっくんぽっぷ	相談
パーフェクトソルジャー	相談
バルトリック	相談
平安京エイリアン	相談
ニューヨークニューヨーク	相談
ブラックパンサー	相談
トランキライザーガン	相談

シグマ電子



A V-5000　¥26,000

KIC



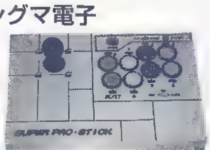
パナカスタムロング　¥34,000

ハッピー商会



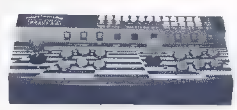
VEGA Jr.　¥29,800

シグマ電子



Σ-8000　¥15,800

KIC



パナツインロング　¥38,000

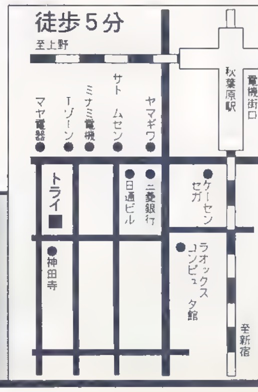
麻雀パネル



どのコントロールBOXにも取付可　¥7,000

CPSⅡボード 高額買取り中!!





株式会社 トライ

住所　〒101 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階
営業時間：10時～8時 日曜・祭日は10時～6時半 年中無休
TEL.03-5295-0667 FAX.03-5295-1958
当社からコントロールBOXをお買い上げいただいた方には基板の割引をいたします。
お支払は現金書留またはヤマトコレクトサービス（商品代引き）をご利用ください。

マニアにうれしい アーケード基板ショップ 初心者にやさしい

ヴァンパイアセイヴァー２発売中
ストリートファイターⅢ 2nd IMPACT
予約受付中！

カプコン

MSHvsストリートファイター	特価
ヴァンパイアセイヴァー	特価
バトルサーキット	特価
ストリートファイターEXplus	特価
ストリートファイターⅢ	特価
ウォザード	特価
X-MEN VSストリートファイター（ソフト）	特価
クイズなないろドリームス（ソフト）	特価
ストリートファイターZERO2ALPHA（ソフト）	特価
ロックマン2（ソフト）	特価
ストリートファイターZERO2（ソフト）	8,000
スーパーパズルファイターⅡX（ソフト）	5,000
D&Dシャドーオーバーミスタラ（ソフト）	特価
19XX	特価
マーブルスーパーヒーローズ（ソフト）	22,000
ストリートファイターZERO（ソフト）	3,000
ヴァンパイアハンター（ソフト）	8,000
サイバーボッツ（ソフト）	14,000
X-MEN（ソフト）	7,000
パワードギア（ソフト）	20,000
スーパーマッスルボマー（ソフト）	10,000
ヴァンパイア（ソフト）	3,000
エイリアンvsプレデター（ソフト）	35,000
スーパーストリートファイターⅡX（ソフト）	4,000
D&Dタワーオブドゥーム（ソフト）	15,000
スーパーストリートファイターⅡ（ソフト）	2,000
ファイナルファイト	15,000
キャプテンコマンドー	15,000
ナイツオブザラウンド	14,000
大魔界村	25,000
ニモ	30,000
ストリートファイターⅡ	6,000
ストリートファイターⅡ'	7,000
ストリートファイターⅡ'ターボ	8,000
ラストデュエル	5,000
マッドギア	5,000
クイズ殿様の野望2	2,000
トップシークレット	25,000
ワンダー3	32,000
ザ・キングオブドラゴンズ	15,000
天地を喰らう	20,000

アイレム

R-TYPE	16,000
R-TYPEⅡ	12,000
R-TYPE LEOⅡ	12,000
パーフェクトソルジャーズ	18,000
サンダーブラスター	18,000
エックスマルチプライ	16,000
ギャロップ	4,000
剣豪	8,000
覇沙夢	3,000
クイズF1 1.2フィニッシュ	1,000
アンダーカバーコップス	22,000

セガ

バーチャストライカー2	特価
ダイナマイトベースボール'97	特価
バーチャファイター3（筐体一式）	特価
バーチャファイター3（PCBH付き）	特価
ラストブロンクス（H付き）	特価
ファイティングバイパーズ（H付き）	特価
バーチャファイター2.1（H付き）	58,000
バーチャファイター2（H付き）	55,000
コラムス97（ソフト）	15,000
ぷよぷよSUN（ソフト）	15,000
プリクラプリンセス大作戦（ソフト）	3,000
蒼穹紅蓮隊（ソフト）	8,000
デカスリート（ソフト）	5,000
紫炎龍（ソフト）	10,000
水滸演武（ソフト）	2,000
イントロドンドン！（ソフト）	4,000
サンドアール（ソフト）	1,000
エジホン探偵事務所（ソフト）	1,000
ダイナマイト刑事（ソフト）	8,000
ばくばくアニマル（ソフト）	1,000
ファイナルアーチ（ソフト）	1,000
バーチャファイターリミックス（ソフト）	1,000
バーチャファイターキッズ（ソフト）	1,000
ファンキーヘッドボクサーズ（ソフト）	1,000
MVP	1,000
エイリアンストーム	15,000
カルテット2	20,000
カロリーくんvsモグラニアン	15,000
ぷよぷよ	3,000
ぷよぷよ通	8,000
ベイルート	4,000
ペンゴ（C）	5,000
ワンダーボーイ	10,000
モンスターランド	12,000
タントアール	3,000
イチダントアール	3,000
ホッパーロボ	40,000
レッスルウォー	3,000
ファンタジーゾーン	15,000
忍者プリンセス	25,000
チャンピオンベースボール（C）	1,000
ウォーリーをさがせ（P無）	1,000
クイズめくるめくストーリー	1,000
サンダーフォースAC	8,000
サイバーポリス イースワット	5,000
ボナンザブラザーズ	25,000
ドラゴンボールZ V.R.V.S.	8,000
ダークエッジ	15,000

コナミ

ときメモおしえてYour Heart（筐体一式）	特価
ウエディングラプソディ	特価
ウイニングスパイク	38,000
ヴァーサスネットサッカー	特価
対戦とっかえだま	40,000
実況パワフルプロ野球'96	5,000
進め対戦ぱずるだま	5,000
セクシーパロディウス	30,000
ときメモ対戦ぱずるだま（ソフト）	10,000
沙羅曼蛇2（ソフト）	1,000
ツインビーヤッホー（ソフト）	1,000
対戦ぱずるだま（ソフト）	1,000
A-JAX	20,000
T.M.N.T	8,000
餓流禍	10,000
グラディウスⅡ	16,000
サーカスチャーリー	10,000
サンダークロス	20,000
トライゴン	12,000
ライフフォース	28,000
クレイジーコップ	10,000
タイムパイロット'84	10,000
ゴルファング グレイツ2（ソフト）	1,000
ファイナライザー	12,000
サプライズアタック	3,000
プーヤン	15,000
究極戦隊ダダンダーン	35,000
クイズ学問ノススメ	2,000
メインスタジアム	1,000
クォース	5,000
ゼクセクス	22,000
極上パロディウス	22,000

データイースト

ザ・グレイトラグタイムショー	38,000
アクトフェンサー	5,000
コブラコマンド	3,000
強行突破	7,000
スタジアムヒーロー	1,000
バッテンオハラのスチャラカ空中戦	23,000
ミステリアスストーンズ	15,000

東亜プラン

達人王	12,000
ドギューン	10,000
V.Vヘルファイヤー	8,000
アウトゾーン	10,000
ゼロウィング	12,000

タイトー

G-DRIUS	特価
まじかるでーと卒業告白大作戦	特価
ファイターズインパクトエース	特価
レイストーム	特価
サイキックフォースEX	特価
アルカノイドリターンズ（ソフト）	特価
パズルボブル2X（ソフト）	特価
パズルボブル2（ソフト）	特価
森口博子のクイズでヒューヒュー（ソフト）	特価
究極タイガーⅡ（ソフト）	特価
逆鱗弾（ソフト）	特価
ダライアス外伝（ソフト）	特価
クイズシアター（ソフト）	1,000
クレオパトラフォーチュン（ソフト）	5,000
アルバレスタ	12,000
アルペンスキー	35,000
ウォリアーブレード	20,000
ヴォルフィード	5,000
エクスターミネーション	8,000
エレベーターアクション	8,000
キック&ラン	3,000
クイズクエスト	4,000
クイズ地球防衛軍	4,000
タイガーヘリ（C）	4,000
ガンフロンティア	20,000
メタルブラック	18,000
リターンオブインベーダー	8,000
キックスタート	5,000
ジャングルキング	18,000
功里金団	3,000
インセクターX	3,000
マスターオブウェポン	5,000
レイメイズ	20,000
ヘビーユニット	3,000
クイズH.Q.	3,000
グレートソードマン	30,000
サイレントドラゴン	10,000
達人	8,000
プリルラ	28,000
スペースインベーダーDX	4,000
黄金の城	35,000
ラスタンサーガ	15,000
キャメルトライ（P無）	8,000
地獄めぐり	5,000
メガブラスト	4,000
ドリフトアウト	4,000
ナックルジョー（C）	3,000

ナムコ

鉄拳3	特価
子育てクイズマイエンジェル2	20,000
ダンシングアイ	75,000
ゼビウス3D／G	22,000

カプコン

Qーグランダム25

ゲームの迫力を倍増させる通信・対戦機能搭載。
迫力の立体サウンド、Qサウンドシステム対応。

¥98,000〜



タイトー



カナリー ¥60,000〜

アイレム



マドンナ ¥68,000〜

コナミ



DOMY Jr. ¥70,000〜

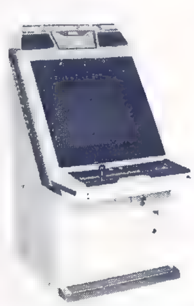
18インチハンドメイドモニター



コントローラー（1P）（8ボタンタイプ）電源・ハーネス付 ¥98,000
ストⅡタイプ ¥70,000
別売コントローラー（重り付）¥10,000
コントローラーは4本まで取付可能

新品¥68,000 中古¥46,000

セガ



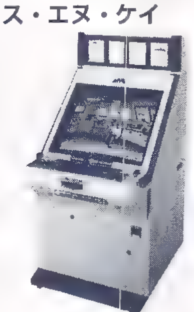
エアロシティ ¥58,000〜

セガ



アストロシティ ¥100,000〜

エス・エヌ・ケイ



ストⅡパネルも可
MVS-U4（基板付） ¥60,000〜

基板のゲームをやりたくなったら、とにかく秋葉原のトライへ行ってみよう。常時1000枚以上の基板の在庫が有り、各種コントロールＢＯＸの取り扱い方など、なんでも親切丁寧にお教えしています。

リポート8　　リポーター：ファイティングこーじ

コナミ元気ロケ通信

今回はすごい！ときメモグッズの受注販売を開始した「ハーモニー」の情報をお伝えしたい。ときメモファンは必見だ！

■「ときメモコーナー」充実 チルコポルト神戸ハーバーランド店

8月2日より、チルコポルト神戸ハーバーランド店に出現した「ときメモコーナー」だが、これがものすごい盛り上がりを見せている。ときメモ景品は、新作の最速入荷とガツンと取れる設定は当たり前。しかもときどき懐かしい初期の景品も入っているいうからオドロキだ。

イベントも毎月開催されており、賞品は超レアもののとときメモグッズが用意されているとのことなので、ファンなら必ず毎回参加するようにしたい。ちなみにこのページに掲載されているイラストは、第1回「ときメモイラスト大会」の最優秀作品だ。優勝者はものすごい貴重なときメモグッズを手にしたらしいぞ！このイラスト大会は今後も定期的に開催されていくので、キミもぜひ参加しよう。



詩織ちゃん命！おちゃめな店員さんがキミを待ってる！

■「ハーモニー」では、ときメモグッズの受注販売を開始

また、ハーバーランド店と同じモザイク内にあるコナミ直営物販店「ハーモニー」では、ときメモグッズの受注販売を開始！買い方は簡単で、所定の注文用紙にキミのほしい商品名を記入し、「ハーモニー」に提出するだけ。この機会に、ときメモグッズを一気にコレクションするのもいいだろう。

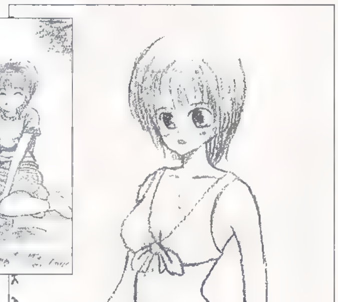
なお、このときメモグッズご注文に関するお問い合わせは、

●ハーモニー
078-360-0839
まで。



名物「ときメモコーナー」のコミュニケーションボードだ！



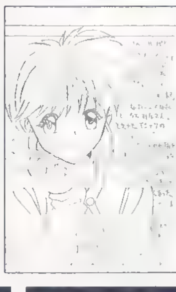


これが、作者・かさやんさんによる、第1回ときメモイラストコンテスト最優秀作品だ！

■コミュニケーションノートは、ときメモファン必見！

神戸店のコミュニケーションノートは、なかなかのハイレベルなイラストが満載。

主にときメモの情報交換の場となっているこのノート、なんと関東の上尾店や新宿店の常連さんまで書き込みに遠征してるというからオドロキ。



よろしくアクセス！コナミホームページ
http://www.konami.co.jp/

10月のイベント情報

［チルコポルト神戸ハーバーランド店］
10／10～12　チルコくじ引き大会（12：00～）
10／12　第3回ときメモぱずるだま大会（17：00～）
10／19　チルコでビンゴ大会（5周年記念イベント）（14：00～）
10／25　バーチャロン大会（17：30～）
10／26　第4回ときメモぱずるだま大会（17：00～）

［チルコポルト茶屋町店］
10／19　オーラ倶楽部カップル相性度キティーグッズプレゼント
10／24　ポケットファイター大会
10／25　ファイティング武術大会（延期する場合があります）

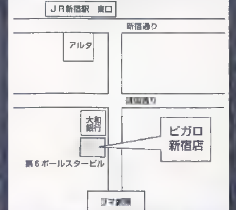
［チルコポルト上尾店］
10／1～26　プリプリキャンパスコンテスト（詳しくは店頭で、豪華賞品あり！）
10／1～31　マルゲ屋にてメダルサービス券プレゼント
10／4　ヴァンパイアセイヴァー全国大会予選会（店員32名、要予約、14：00～）
10／5　チルコ上尾杯「ファイナルハロン」ジョッキー大会（上位入賞者には、競馬グッズをプレゼント、15：00～）
※上尾店の「ときメモコーナー」が、パワーアップしてリニューアルオープンしました

［チルコポルトモザイクガーデン店］
●ＧＴＩ　ＣＬＵＢ逆鬼ごっこ大会（毎週水曜、17：00～18：00）
●プリント機のシール3枚で、シールホルダー1つプレゼント

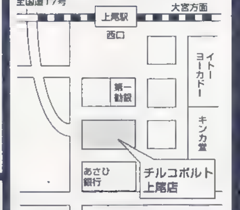
［ビガロ新宿店］
10／10　バーチャストライカー2トーナメント大会＆ベストゴールコンテスト
10／11　ときメモぱずるだまランキング戦スタート
10／19　第2回ファイティング武術武闘会（延期する場合があります）
10／25　ときメモぱずるだまタッグマッチ戦
10／26　ヴァンパイアセイヴァー2トーナメント大会（延期する場合があります）

［ビガロ梅田店］
10／5～10／31　スタンプラリー選手権（メンバーズのみご参加いただけます。詳しくは店頭で）

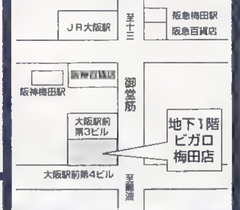
アルバイト募集！
コナミ直営店のアルバイトを募集。明るくて、元気が良くて、ゲームが好きな人！特に女の子や、ハードに詳しい人は大歓迎です
資格　18歳以上25歳迄・店舗通勤可能な方。女性、未経験者歓迎
勤務地　各コナミ直営店（地図参照）
待遇　交通費支給・制服貸与
応募先　時給、勤務時間等各店舗で異なりますので、直接ご希望の店舗の「アルバイト募集係」まで。お電話でのお問い合わせをお願い致します。



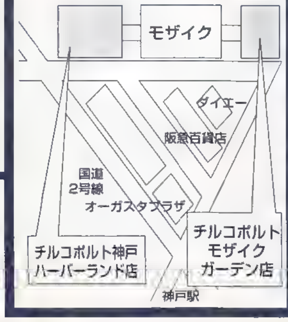
ビガロ新宿店
〒160 東京都新宿区歌舞伎町1-16-6
第6ポールスタービル
TEL.03-3204-7390



チルコポルト上尾店
〒362
埼玉県上尾市谷津2-1-50
TEL.048-777-2277



ビガロ梅田店
〒530 大阪市北区梅田1-11-4
大阪駅前第4ビル地下1階
TEL.06-344-0523



チルコポルト神戸ハーバーランド店
〒650 神戸市中央区東川崎町1-6-1モザイク館内 TEL078-360-0744

チルコポルトモザイクガーデン店
神戸市中央区東川崎町1-6-1 モザイクガーデン遊園地館内 TEL078-360-2377



チルコポルト茶屋町店
大阪府大阪市北区茶屋町15-34（梅田ロフト前）
TEL.06-377-7767
営業時間：10:00～23:00（年中無休）

ゲーメスト

アイランド

前回でババーンと最終回を宣言した超芸魂および各コーナーがカッチョ悪く再登場。それはすべて私の不徳と怠惰と大腸不調の致すところで…。大人ってウソつきだね。ごめんなさい、あと3日待って下さい。

（田渕さんおつかれさまです！不徳漢福田）

今月のいっぱつ！初陣は獣人ゲーム

最近大流行りの獣人たち。アイランドでも漢と成すための法定規準となる、漢の十七条憲法』にも「二にいはく、篤く獣人を敬え」とあるほどだ（ワリとうそ）。

なぜこんなことを言っているか？

そう、今やメガネッ娘を溺愛し、センチを買って保坂でGO！などとほざいておるがこのアーケード世界を初めて体験したのがほかならぬ獣人ゲーだったのだ！

今をさること6年ほど前、友人に連れられデパートの屋上のゲームコーナーへと参上つかまつった。

十数台ある筐体を一通り眺めた後、メガネッ娘にひき寄せられるがごとく1つの筐体にすわり、初めてとも思えぬようなガッツの入ったコイン投入を終えスタートボタンを押した。

プレイヤーキャラをセレクトするとゲームスタート！ファイナルファイト型の横スクロールアクション。

迫り来る獣人だか魔物だかを手にした武器でなぎ倒していくと、妙に手応えのありそうな巨大な岩を発見！すぐさまぶっ壊すとなんと中から金色の女神像が！2、3回攻撃…判当てなし、アイテムとみなす。おそるおそるゲットすると、突然プレイヤーキャラに異変が、マイガッ、毒だったか？と思いきや、まるでドラゴンボールの悟空のように獣人と化してしまった。

現在ならここで獣人マニアの方々はムホムホ言ってんだろうなー、と感慨にふける所だが、そうではなかった。

「ぬ？実は俺も敵キャラと同じ獣人だったのか。今まで痛めつけてスマネェってなもんで回復アイテムプリーズ」

「な〜に寝保けてやがんでぇてやんでぇべらぼーめ」

とボケた自分にカツを入れてくれた江戸っ子の敵キャラを地獄へ落とすと、非業な主人公の運命を楽しみつつゲームを進めた。

以後なけなしのこづかいをはたき、この名前も知らない獣人ゲーム攻略にいそしんだ。

そして、ついにはクリアするまでにいたり、その時の感動は今でも忘れられない。

しかし、自分のゲームの歴史をふり返った時、必ずこのゲームは現れる。人間時は丸太やレイピアみたいなものを持ってるヤツがいて…となるのだが、ゲーム名だけはいつまでも思い出すことはなかった。

初めてやったという記念のゲームがわからないというのはどうもやるせない気分になる。できれば少ない情報だけれどもこのステキなゲームの名前を教えてプリーズ。

（三重県　クラゲンガー君Ⓐ）

㊝自分のゲーム歴を語る時、起点がぼやけていてはしっくりきませんよね。このゲームはコナミの『メタモルフィックフォース』。

4人協力プレイもできるこのゲームで最もハイになれるのが巨大ボスとの対戦。誰かがボスをダウンさせると、4匹の獣共が一斉にボスに飛びかかり、集団リンチでもこうはいきません、とゆーほどのストンピングを浴びせるのです。このへん協力プレイです。

もう一生分ぐらい踏まれたかしら？って感のボスが野球のボールで窓ガラスを割られたカミナリさんの如く「コォラァアア！」と起き上がると、クモの子を散らすように逃げさる獣人4人。ちと屈折した友情パワーを学び現在に至る。



⬆（東京都　高岡VS大輔君①）
Ⓜのびーる手足のイカシたコンビだ!!

がぶりよりゲーマ人生



☆ひさしぶりにゲーセンに行った（高校の時以来）。Gダライアスにはまり、めちゃくちゃ集中してやっていたのだろうか、一緒にいた会社の先輩たちから、「仕事もそれくらいできればなあ」
　などと言われた。でも、それくらいおもしろいと思う、Gダライアス。

（千葉県　ひまじん君Ⓑ）



➡（東京都　MAtty君ⓒ）
☆正義の剣を手にしたその姿、今も心の中に。

かけっこお侍さん

☆待っとったぞSN圭殿ォッ!グホゲホ。3D侍魂じゃあッ!ぬうあぁこの画面写真を見るのをどれほど心待ちにしたことか!!

今までの欲求不満を一挙に解消すべく、早速キャラの物色を始める私。ほう、遂に侍魂にもセクシー系の姉ちゃんが登場したか。でも全然違和感が無いのはさすがSNKさん。よく見ると目の色が違う。芸がこまかい。

もう一人の新キャラは…十兵衛、しばらく会わねェ間にすっかりパンプアップしちまってコイツぅ。

旧キャラも微妙に服が変化していたりして、なにか新鮮。おい右京さん、リンゴ落ちるぞ。

…幻十郎さん、格好いいけどソリ込み二段重ねはちょっと…。気合入り過ぎだあ。花札をポリゴン化するのは割と楽か?

リムルルがよい。大幅な衣装の変化で、ナコルルと一味違った魅力がある。足といい胸元といい絶壁度といい、姉に勝る（勝ってんのか?）点が多い。つーか、その格好で体操座りしてくれると兄チャン嬉しいなァ。最近ライバル（なんのだ）が多いが、頑張ってほしい。

そして、マイフェバリットキャラの…ってオイ、これで全部?破沙羅はどうした破沙羅は!!ぐああああせっかく3Dで友引決めようと思ったのに。あーあ篝火さあーん。

いやしかし、もともと2Dのキャラを3Dでここまで再現するなんて凄えです。この調子でファンの期待にバッチリ応える素敵なゲームを創って下さいねっ!!個人的にはレバー後ガードと着せ替え希望。

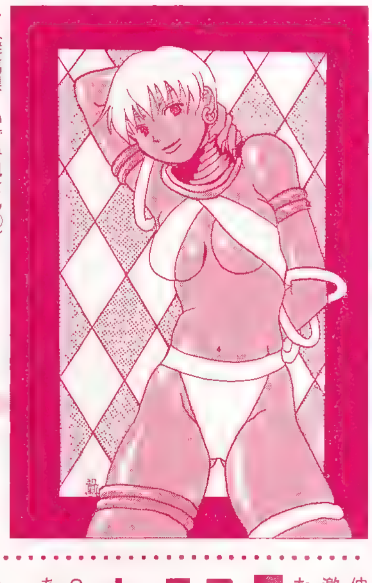
PS今回は「人気があるキャラ」と「ポリゴン化しやすいキャラ」が生き残った気がします。そう考えると破沙羅が消えたのは仕方がない気も…。闇丸なんか、ポリゴンにしたらどうなるのか楽しみだったんですが。

しかも199号の234ページの写真、よく見ると「8月発売予定」マジ!?ムホーたまんねえ!!って来年の8月かも（沈）。

（福岡県　R・C・ZAX君Ⓒ）



➡（福岡県　カルの恋人にゃらさん③）
Ⓜ私もクリアぐらいはしようと思っとります。



➡（群馬県　いずみ凪さん④）
Ⓜ2ndの新生エレナはどうか?使って面白いといいな。

(福)Aボタン防御が採用され、レバー後ろガード法は消えてしまいましたね。とはいえ「着せ替え」と「体育座り」と「断末奥技」の可能性は残っている。ホワイトマジックなりお百度参りなりで大願成就をはかり、その模様を「見さらせ漢気」で語ってプリーズ。

悶絶さん、まるで妖怪の名前のよう…

☆ライターの皆様お変わりございませんでしょうか。変わっているといえばカネコの「閃激ストライカー」のタイトルをみて「悶絶ストライカー」!?と思ってしまった私は変わってるっていうか、ヘンですNe。↑今どきこんなのいない。

このゲーム点数がインフレおこしてます。久びさですねえ。いやしかし敵の弾の多いこと多いこと。自機の当たり判定も小さめですが。生き延びようと思ったらもう前へ出て前へ出て、出現と同時に殺っちまわんことにはこっちが画面端に詰んでいってオダブツになるってのがステキなゲーム。

けっこう漢シューです。気に入りかけてます。入れ替わる前にやりまくりましょう。そういえばナムコのネビュラスレイはPSに移植されておらんのではないか。それとナムコミュージアムにナックルヘッズ入れんのはなぜか。ぜんぜん気になりません。

（大阪府　ノートゥング君Ⓓ）

★暑中見舞いどうもありがとうございます。私も確かに読みまちがえました、ええ、「悶絶ストライカー」と。私がテーブル台で閃激を始めると仲間は対面に座り「悶激〜悶激〜」と喋り出します。困ったものです。

フリフリ大乱発コナミ物語

ホントに九州に少ないぞコナミゲー!（8月30日・9月15日合併号アイランドにあった提言）

ポリネットウォーリアーズなんて福岡・熊本各1カ所ずつしかあるとこ知らんぞ!

（埼玉県　さん君さん君さん君さんⒺ）

(福)日本三大ウォーリアーズの一つポリネットの在りかを2カ所もご存じとはうらやましー。

…次あたり「ウチの地域には地獄の映写室が少ねえっ!」とかきたらどうしよう。

そういえば、愛車（SW20）にさげていたときメモのキーホルダーを見た前の彼女に、

「ときメモって、援助交際する女子高生と同じくらい嫌い」

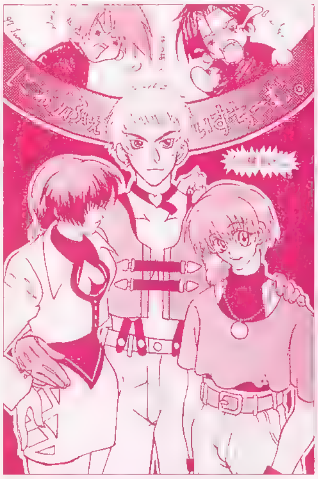
と言われた。その時、ワケもなく後ろめたくてその理由

すら聞けなかった…（涙）。
（熊本県　G－LTD君Ⓕ）
㊧少数派意見と思いたい。

加 納梨花さん（200号アイランドの）、私の友人は使用キャラが'94～'97の中で8人消え、3人死んでいる。
（千葉県　ミフネ君Ⓖ）
㊧もし私がSNKの社長だったらあれ消して、これ復活させて結局ラギにする。

横 スクロール格闘アクションゲームで実績のあるカプコンにお願いがあります。ザ・ドリフターズの5人をキャラクターにした横スクロールゲームを企画してほしいのです。僕たちの世代が小学生の頃、ザ・ドリフターズといえば「一般常識」とでもいうべき存在です。夢の企画として、是非検討してみて下さい。
（京都府　道行朋臣君Ⓗ）
㊧ソンソンリメイクでゴーウエストなノリでね。

憲 磨呂の必殺技は名前が長く覚えにくいし、原稿の文字も多く使ってしまう。だから…
S・F・トレジャー↑暗器砲改（暗器砲かい？）
G・F・ジャンプ↑昇龍エビゾリ
A・G・ジャンプ↑神龍エビゾリ
後の3つはテレビとほぼ同じく、
R・P・アームズ↑だだっ子パンチ
H・S・トレジャー↑ごっつ物投げ
U・B・メモリーズ↑変身乱舞（「変心～」でも可）
というように呼んでみてはどうでしょうか？
（岩手県　バニッシュモンスター君Ⓘ）
㊧採用されれば誌面節約に活躍するだろうなあ、エビゾリ。



⬆（埼玉県　由馬さん⑥）
Ⓜ美男！美女‼美少年!!!さあ使え、さあホレろ。



⬆（神奈川県　千石ぷうさん⑤）
…最初から私の勝利は決まっているのだよ…それとも運命とやらに逆らってみるかね？

パロディゲーム新世界 もうひとつの裏物語 Gあらいます

☆「今度Gダライアスの敵役として登場することになったので、ボスの巨大戦艦を手洗いしてWAXをかけてくれ」～『シーマ』コマンダー

というわけで、君の任務は「洗い」のプロになることだ。

アイテムは三種類で、赤が石けん・洗剤強化。緑が蛇口・ホース強化（最大4方向に散水）、青が手荒れ防止のハンドクリームだ。

ステージは、手洗い↑洗顔↑洗髪↑自動車洗車↑巨大戦艦WAX…と展開していくが、前作の「あらいます外伝」とは比べものにならないほどラストの戦艦が超デカイ。

そこで、ブラックホール洗車機に代わる新兵器として登場したのが「キャプチャーボール」である。使い方は簡単で、そばを通りかかった人間に投げつけるだけ。これで彼（彼女）は君の部下になって、一緒に作業をしてくれる。

ただ一度に一人しか統御できないので、なるべく技術的または社会的地位の高い人に使おう。ただし、そういう人たちの周囲には金色のボディガードがいて色々と大変（？）なので注意が必要だ。ダス（ ）ンサービスマ○ターも金色なので不可だぞ。

PSところで、実在の電車が洗えるようになる隠しコマンドがあるってホント？
（愛知県　スカタン1号君Ⓙ）
★巨大戦艦の光沢にはこんな秘密の裏技があったのですね。洗いすぎてウロコまで落とさぬよう注意!?

乙女心をごらんなさい 主婦道一直線編

実は、キングオブモンスターズのCDを欲しがっているのは、私じゃなくって主人なんです…。

私がプレゼントのコーナーを見てたら主人がのぞきこんできて「なにィ!?キングオブモンスターズ!?CD探してたけど、ずーっと見つからなかったんだ！」と叫んできた。

「ふーん」と相づちを打ったらしばらく考えこんで、「おまえ、ハガキ送っといて」と言ってきた。

「自分でやれよ」と私が冷たく突き放したら、「おまえ、主婦だろ」と言われた…。言い返せなかった…。
（静岡県　島崎雅美さんⓀ）
㊧…これぞ夫婦ってなーコマを見た気がする…。モンスターズのCD当てて、さらに絆・賞金・体調・祝福度が高まるといいですね。

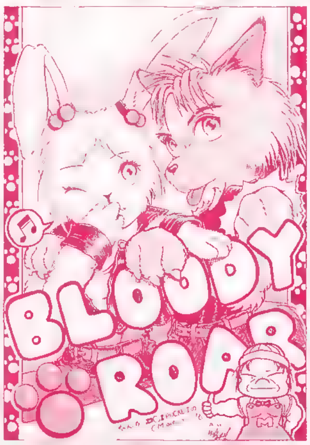
☆№200の結婚してからゲームに目覚めた初代春麗使いさん、私もです。

ゲーセンに目覚めて半年ってところかなっ。現在KOF'97にどっぷりはまっており、3歳半と1歳半の息子は「鉄拳3」をパパと頑張っています。

最近はゲーセンに女性も増え入りやすく思います。

がっ！私のもう一つの楽しみはなんと言っても生身の男、ゲーセンの店員さんです。んー、かっこいい。毎回行くとゲームの話したり、あいさつだけだったり。姿見てるだけでよろしいなー。

やっぱだんな以外の男はいいもんだっ、ハッハッハッ。
（大阪府　サカイボンゲねえさんⓁ）
★ヒィーっーゲーセン行ったら店員ウォッチングー



⬆（埼玉県　AGF★秋光香君⑦）
Ⓜチミも一度は獣化してみれ。私はトラ。

この娘誰やねんマジで



☆（フュルダグリ府　沖弓画家A君㉘）からの出題。…前回から100は難度が上がったのは気のせいではないと思います、いいぞもっと頼む。

ヒント
・家庭用にも移植された横スクアクションのヒロイン
・実はまだ5歳。
・続編は「ガーディアンズ」
メスト100号付近で攻略されているので探してみてはいかが？

初回の誰娘、答えはエフィでした。さて、正解者にはなに差しあげればいいんですか？田渕さあああん！

燃えよ青春!!



マイライフ アズ ア ブレイカーズ

☆街がクリスマス一色になった頃、僕らの溜まり場であるゲームセンターに新たなゲームが入っていた。

少し古い感じのグラフィックに多彩な技の数々、僕らをすっかり夢中にさせたそのゲームは、ブレイカーズといった。

「見て、この連続技、風雲や餓狼よりすごいんだ」

「僕はピエールがすきだな」

「…変態」

「翔の聖拳衝破が天稟掌波って聞こえるんだ」

僕らは好きなことを言いながら、冬休みをブレイカーズで過ごした。学校が始まってからも、放課後日が暮れるまでブレイカーズ。

そのうち誰ともなしに、ある雑誌から、この集まりを放課後懇怒留倶楽部と呼ぶようになった。この名称の出典である雑誌では、毎号ブレイカーズが特集され、こちらブレイカーズ情報局や、ブレイカーズ豆知識など、異常な盛り上がりを見せていた。

「ハヴ ア ブレイク?」

「ハヴ ア ブレイカーズ!」

これが僕らの挨拶になった。

大会社の有名ブランドゲームでは、わくわくしない、どきどきしない。もう、ブレイカーズを超えるものは出てこない。僕らがそう思い始めた頃、それは出た。

それのイラストを初めて見たとき、ブレイカーズの再来を予感した。主人公の少年に、神威翔を見た。そして、それは僕らの期待に見事に応えた。むろん、ブラッディロアのことだ。

それからというもの、我々懇怒留倶楽部はブラッディロアに夢中になった。日が暮れるまでやりこんだ。

「やっぱりユーゴだな」

「僕はフォックス」

「君、そういうの好きだな、ピエールとか」

「ミツコって存在自体が凄いよなあ」

「もうこんな時間か、僕帰る」

そして日が暮れれば、家に帰ってネオジオでブレイカーズ。

（大阪府　藤巻統一君Ⓝ）

㊋老若男女獣問わずブレイカーズのコスプレをし、ブレイカーズが法のすべてと言われる惑星ブレイカーズと非常に似ている環境だなあ、うん。それにつけても、ことブレイカーズネタには不自由しないメストアイランドであった。



⬆（山形県　笑面龍君Ⓔ）
Ⓜ美しき殺人者、氷の心を持つ美女…エトセトラ。

☆うちの弟が「漢って怖い人のことでしょう」とメストを読んで言った。

俺の知ってる漢…ザンギエフ、マジックユーザー、クレリック、ジャガーノート…。

なにも俺は言い返せなかった。

（茨城県　真壁人君Ⓜ）

マジドロでバイバイブレイザー

☆「ちぐじょー、コンタクトなくしちまったよう。こうなったらゲーセンでウサ晴らしだ!」

ゲーセンに到着。さてこういうときはどんなゲームをするべきか…。

町の声「そんな時は格ゲーさ、連続技入れればブルーな気分なんてフッ飛ぶぜ」

フムフム、確かに対戦で即死コンボをくらわせれば、スカッと爽快コカコーラってな感じだが、その逆も然り。とんでもない待ちハメ野郎に会っちまった日には、ブルーを通り越してエイリアングリーンになりかねないぞ。んな訳で今日は格闘ゲームは避けよう。リスクは少ないほうがいい。しかし、このゲーセンは格闘ゲームが多いからなあ…。

…おや、ここに目立たず置いてあるのは「マジカルドロップ3」ではないか。このゲームは1回もやったことがないぞ。よし!今日はこのゲームにチャレンジだ!初プレイのワクワク感とキャラクターの愛らしさがオレの心を潤してくれるかもしれん!

さ、インサートコイン。うおっ!なんだこのキャラの多さはっ!こんなにいたっけ?ワールドさんにしようか、でもスターもいいやね、ラヴラヴですぅー。

そうだっ!こういう時はアイランドに古くから伝わる諺「迷ったときは眼鏡ッ娘」だ!あっ、ハイプリエステスが小さいながらメガネをかけてるぞ、よし決定!

ゲームスタート!まずは軽くステージ1をクリア。おお、風になびく髪、ハイプリエステス可愛いじゃないですか。でもちょっと名前長いよね。

そして、ステージ2、ステージ3とサクサククリア。う〜ん適度な難易度が嬉しい。

が、ここで気付く。ストーリーデモのハイプリさんのセリフがいつも同じ。

「読書の量なら負けないざます」

これでは「ファイトフィーバー」だー!頼む、もっとこう、キャラとの会話を(㊋「あまりおリコウそうに見えないざます」つーのも。あっ、初プレイ時なんだ、これは失礼)…って、いつのまにかハーミットに負けてるし…。

「まあいいか。結構楽しめたし…。おっゲームオーバー時にタロット占いがあるのか…」

『ハングドマンの正位置予想外のことが起きそうだぜ、心の準備をしておいたほうがいいぜ』

なっ、なにーい!今日、我が身に起こった不運を貴様は事前に知っていたというのか!そして今日、オレがこの店でマジドロ3をしたのも偶然ではなくすべてシナリオ通り、オレはマジドロという蜘蛛の巣にかかった獲物にしかすぎなかったのかっ!

…あれれ、なんか暴走してるぞ、深読みしすぎだ。ふう、今日はもう帰るか。マジドロも面白いけど、スカッとしたいときは怒首領蜂だったかなあ…。

（神奈川県　植高淳太郎君Ⓞ）

㊋恐るるべきはマジドロ因果。ポストが赤いのも、リリスズブレストが血沸き肉躍るほどフラットなのも、すべてはタロットの所業なのかー!



⬆（大阪府　OJJさんⓈ）
Ⓜこんな憲磨呂でも、ヒーローたちのお役に立ってんのかねえ。

こちらこだわり派



☆香澄カムバック。
もしかして。「Come back when you grow up」を自分でやったんだろうか。

（東京都　かわさんみてるカナ？さんⓅ）
★強くなって帰ってこいよーい。「かかったわね！超重ね当…なっ！」ってーのはやーよ。

店員日記から一言

☆ゲーセンで働き始めて早5カ月いろいろなことがありました。
それはさておき（おいおい）、最近は対戦ばかりがちまたやゲーメスト誌上を賑わしていますが、こうゆう時こそ、CPU戦に目を向けてみてはいかがでしょうか。
無数のパターンの中から、より美しいクリアを目指す！私の中には今もそんな時代遅れの思いがいっぱいなのです。是非CPU戦攻略のほうにも力を入れて下さい。

（千葉県　ガリバー君Ⓠ）
★各CPUキャラに対し有効かつ華麗に決まる戦術を編み出し、モードごとに完璧な攻め方を指南する、といったCPU攻略は確かに昔ほど多くはない。今は強敵不在の時代なのか？ワーヒーのD−Oとかカイザーのジェネラルのような難敵が現れればまたー。

本誌の記事もダーメストくらいのノリがあっていいと思う。

（静岡県　中山恵介君Ⓡ）
…参考にさせて頂きます。



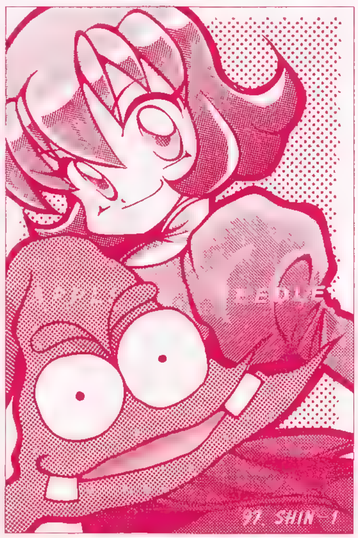
⬆（福島県　闇月迅雷さん⑩）
☆闇におどる、美しき影。気づけば夢の中に…。

伝わらない企業努力

☆先日、とある事情で『MSH vs SF』基板に同梱されているオペレーター向けの説明書を見ました。そして、気づいたのですが…。ちゃんとカプコンは、オペレーターに対戦台だけでなく〝1人様練習台〟の設置を勧めている！あまつさえ練習台であることを示す、特製のポップまで添付してある！
しかし、少なくとも私の住んでいる地域のゲーセンには、〝1人用練習台〟はまったく設置されていません。対戦台ばかりです。ありがちな構図と言ってしまえばそれまでだし、インカムを考えると1人用練習台より対戦台、ということになってしまうのでしょうか…。
言うまでもなく、冒頭のゲームと、その一連のシリーズは、進化したシステムがウリのため、ゲーム初心者にとっては取っ付きにくい部分が少なくありません。そのせいか、私見ですが、このシリーズの一般への浸透度は低いと思われます。進化したシステムゆえに攻防が素晴しく、凄くやり込み甲斐があるとも言えるのに、です。
この状況は優慮すべきです。確かに、ゲームがブレイクするかしないかは、そのゲーム自体の面白さに掛かっているのでしょうが、それでもある程度はプロデュースの方法も人気に影響する筈です。
今回カプコンがオペレーターに勧めた〝1人用練習台〟の設置も、新たな客層を引き付けようとする、明日を見つめた企業姿勢だと思います。が、その姿勢が実際のゲーセンで反映されているかというと…答えはNOです。
私がここで言いたいのは、カプコンのその企業努力がファンに見えて来ない…言い換えれば報われていないということです。このままでは業界はダメになる、なんて誰かが言っていたけれど、上記のようにメーカーの努力は既に始まっています。そのことを、皆さんも心に留めておいてほしいと思います。また、企業側もその努力している事実をもっと私たちに公表してもいいと思うのですが…。
いや、ホントにそんなカプコンの企業努力なんて知りませんでした。ホレ直したぜCAPCOM!!
（愛知県　科特隊ムラマツ隊長Ⓢ）
★ゲーセンで子供たちがMSH vs SFなんかを楽しげにプレイするのを見るとき、1人練習台を見るごとに、この話を思い出せるといいなあ、なんて。
普段感じることのない重要な企業努力に気が付いたとき、私たちはもっとその向上心溢れる会社を好きになれるだろう。これは！と思う企業の努力、オペレーターの努力を発見したらぜひゲーメストアイランドに投稿してみて下さい。



➡（滋賀県　TMX君⑪）
Ⓜに、日本人はお食べになられました？（汗）



➡（大阪府　香山慎一君⑫）
Ⓜもうプレイしたかな？どんどんつかんで投げれ。

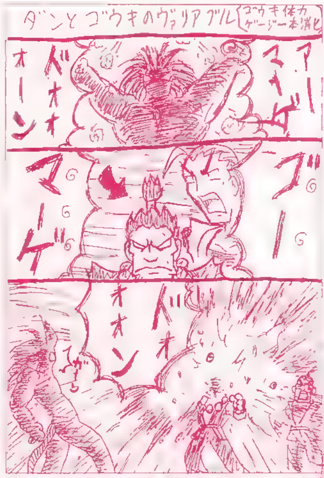


➡（茨城県　笹乃原晋君⑬）
Ⓜ少しのマチガイが大きな差を生む…ちゃんと闘えっつの。

でっきたっらいいな♪
（念送っとけ!!）

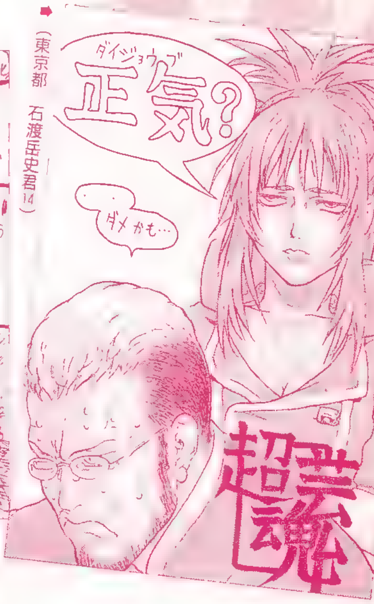


⬆（大阪府　迷犬サムさん⑱）
Ⓜちっとも減らなかったりしてナ。



⬆（東京都　素敵凡人君15）
Ⓜ爆発じゃなくてショックでダメージ。

暴走大流行!?超芸魂



⬅（東京都　石渡岳史君14）



⬅（新潟県　コカール君さん⑱）
Ⓜビ二本て…若い人わかるのか?この単語。



⬅（東京都　混血BEM君17）
Ⓜ偉大なる歴史を、シンゴ君さあキミも。



⬅（京都府　村田真吾君⑲）
Ⓜ戦場を生きぬく男どももビビる紙芝居!!嬢ちゃんが考えたんか。

ご家庭DEアンケート

●先日、ZERO2好きなキャラランキングを母に聞いてみたら、
第3位　豪鬼
第2位　ロレント
第1位　元
…でした。どう思いますか?（ちなみにX-MENはウルヴィー）

（埼玉県　高島延年君T）

Ⓜうぬう、渋いのう母上。みんなも家族や親類に聞いてみよう。アタシの父ちゃんは絶対春麗とローズとさくらだろうな…（56歳高校教師）。健全な（?）オヤジ精神を持つ男ナリ!!

Gダライアスと空耳で人生こんなです

つっこみ三昧

☞食費をGダラ代に変換。はらぺこビーム発射。
（京都府　DASH!!DREAM君Ⓤ）
↑はらぺこ必殺技出したり学生は大変。

☞Gダラのために、毎日素振りをするのは俺だけじゃないはず（授業中）。
（茨城県　清原崇君Ⓥ）
↑素連打～。なんつってな（失礼）。

☞『Gダライアス』は『ジーダラ』と呼ばれているようですが（呼んでねえ？）、いつか『スーパーダライアス』が出たら、『スーダラ』と呼んであげたい。
＊ラスボス植木等With都知事。
（神奈川県　くらりのふ君Ⓦ）
↑何気なくクリアできそうなゲーム…。

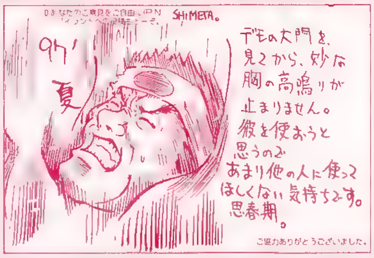
☞ウルヴァリンのバーサーカーバレッジを出したときの声がなぜか「エトセトラ」ときこえてしまうのはオレだけ？
（京都府　etc…君Ⓧ）
↑編集部では「アウアウアウアウ」。

☞ザベルのスカルスティングが「ベホマ!!」って聞こえるんですけど…。
（群馬県　村山哲也君Ⓨ）
↑私は「ワッヒャッヒャー」。

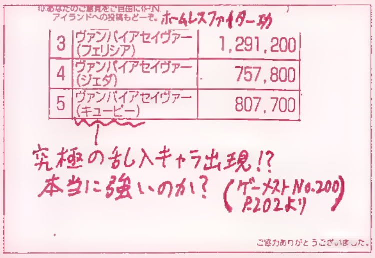
☞「キングオブファイターズ'97」は、K.O.F.'97（おしりふいた?せーな）と読める。
（鳥取県　MJR君Ⓩ）
↑まさか、あのハチマキ短パン男のことでは…!?（汗）。

☞ウチの周りには『電車でGO！』のムックがありません!!どうにかしてください。
（東京都　ひやむぎⅡ号さんⓜ）
↑ムックを買いに、㋖屋まで電車でGO。

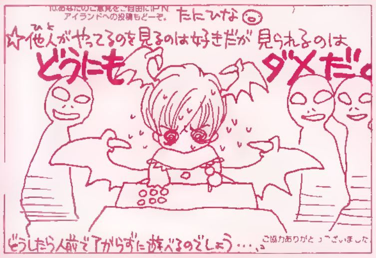
☞今回（MSHVSSF）の豪鬼って、まゆげ書いてんですか？
（広島県　がんばれエレナん！君ⓞ）
↑豪鬼もォ～、そろそろォ～、オシャレに磨きかけたいしィ～。



⬆それはナゼ？まさか…ン（以下略）。㉓



⬆デミトリのことだと思ってた。㉔



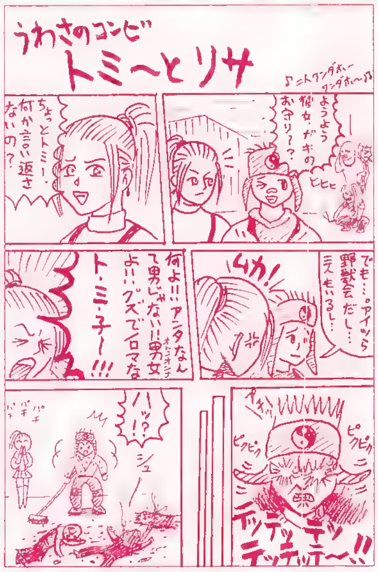
⬆周りは味方だと思え！㉕



⬆夢占いでは…ああッ！言えない!!㉖



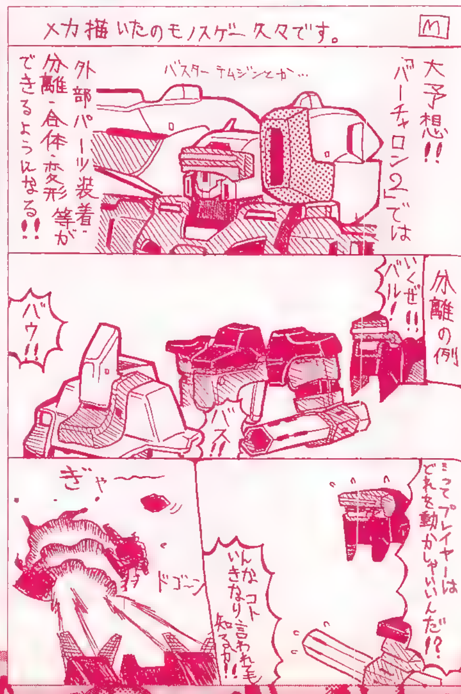
⬆あのリアルさ…ヤバい。君の心もな。㉗



➡（大阪府　AAA君⑳）
Ⓜ…今回若者おいてけぼり。私はスキだが。



⬅（埼玉県　裕木康隆君㉑）
Ⓜ確かに青汁なら魂の救済に…ならんか。



➡（茨城県　MK-Ⅲ君㉒）
Ⓜ動いてんの見て「おっこれか-?」と探すのもオツ。



ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、譲りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで。

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
○掲載された次の月末で締め切り→②
○締め切りなし→③

▼買います

●ヴァンパイアセイヴァーのシークレットファイル、業務用ポスター、バッジ、MSH VSストリートファイターの業務用ポスターを買います。またヴァンパイアハンター、ヴァンパイアセイヴァーの非売品も買います。③
（〒820-01 福岡県嘉穂郡庄内町綱分541-3 高橋良太）

●京、庵の等身大ポスター、クリス、社のぬいぐるみ、京、庵、真吾、クリスのキーホルダー、フラッグを買います。他にもKOFのグッズを探してます。希望価格・送料明記のうえ連絡ください。③
（〒410-03 静岡県沼津市大塚676-10 小林めぐみ）

●ティンクルスタースプライツの業務用ポスター、その他ティンクルスタースプライツに関する物を買います。保存状態と希望価格明記のうえ連絡ください。③
（〒780 高知県高知市加賀野井1-12-10 日浦賢二）

●真説サムライスピリッツ武士道烈伝のナコルル目覚ましを買います。保存状態および希望価格明記のうえ連絡ください。③
（〒276 千葉県八千代市八千代台北12-25-6 星和ハイツ103 清水智憲）

●FC版ワルキューレの冒険のパッケージイラストテレカ（非売品）を高価で買います。保存状態と希望価格明記のうえ連絡ください。③
（〒540 大阪府大阪市中央区粉川町3-7 谷町ファイブ28 812号 岩谷良二）

▼売ります

●KOF'97のポスター、真吾のハードキーホルダー、オリジナルドラマCD（舞、ちづる、キング）、タペストリー（舞、ちづる、キング）、真説サムライスピリッツ武士道烈伝限定テレカを売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③
（〒569 大阪府高槻市京口町10-6 井原章仁）

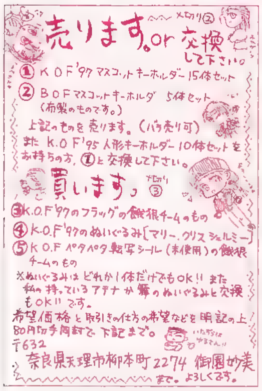
●PS版広告用ポスターを一枚百～3百円（送料別）で売ります。虹色町の奇跡、KOF'96、サイキックフォース、パズル大戦他マイナーゲームも多数あります。リストを送りますので、返信用封筒同封のうえ連絡ください。③
（〒123 東京都足立区関原2-36-2 小宮友子）

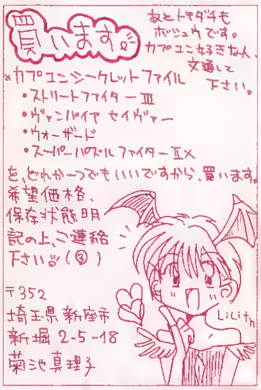
●KOF'97のキーホルダー（京、庵、アテナ、ちづる、シェルミー、舞、マリー、真吾、ビリー、山崎、クラーク、ラルフ、レオナ、クリス、社）、ドラマCD（京、庵、ヒロインチーム、'97SPチーム）、ぬいぐるみ（庵、アテナ、シェルミー、舞、マリー、真吾、クリス、ケンスウ）を売ります。希望価格・品名を明記のうえW葉書で連絡ください。送料そちらもち。③
（〒120 東京都足立区大谷田5-30-16 クリプ202 笠原健太郎）

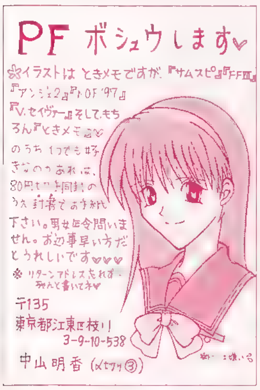
●ネオジオCD限定版＋龍虎の拳2＋龍虎の拳外伝＋ソニックウィングス3＋パワースパイク2＋スーパーベースボール2020＋ミューテイションネイション＋斬紅郎＋ギャラクシーファイト＋FHダイナマイト＋ネオジオCDスペシャル＋餓狼3＋RB餓狼＋WHパーフェクト＋ファイナルロマンス2をセットアップで3万円で売ります。W葉書で連絡ください。①
（〒607 京都府京都市山科区四ノ宮泉水町17-1 グリンタウン泉水B-101 柳本茂雄）



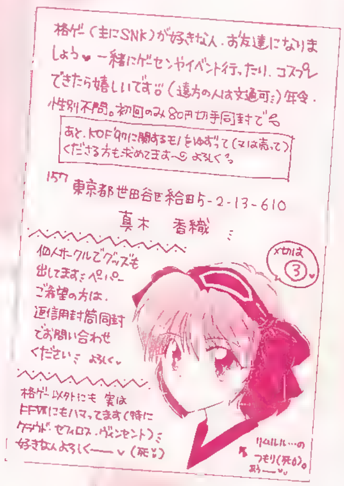












お便り募集

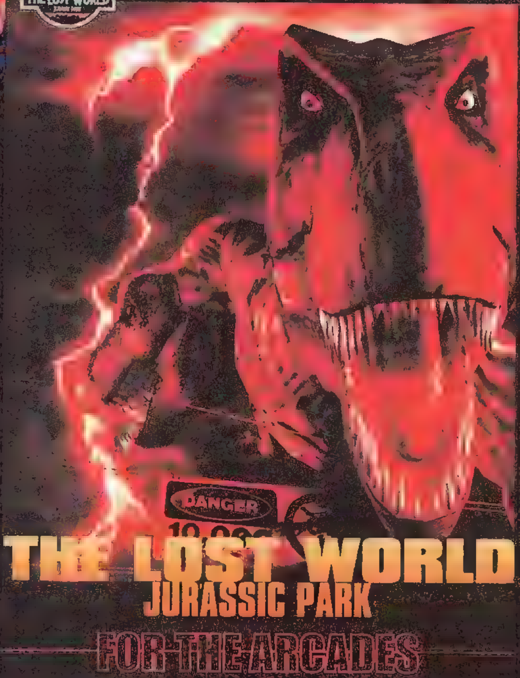
ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 新声社 ゲーメストアイランド係


©1997 スクウェア
POLIZEI
39-690
POLIZEI
POLIZEI
SELENE
En-03
EINHÄNDER
アインハンダー
™


撃って、奪って、ぶち壊せ。
2245年10月、俺は仲間たちと
聖地・地球にやって来た。
お祭りだったのに、
出迎えときたらそれは派手だった。
対空砲火のドンパチが収ったとき、
残ってたのは俺一機
見渡す限り、敵、敵、敵だ。
最後の指令は「一人で何とかしろ」だとさ。
まあ、元々生きて帰れるとは
思っちゃいない。あとは俺の愛機が
燃え尽きるまで、撃って、奪って、
ぶち壊すのみさ。
Einhänder
Einhänder
Einhänder
1⇒
2⇒
3⇒
4⇒
SHOOT!
SNATCH!
DESTROY!
N.02
they call me "EINHÄNDER"
11.20(THU) IN STORE
5,800YEN/WITHOUT TAX
EINHÄNDER
アインハンダー
TM
このソフトはコンビニエンスストアでも販売いたします。
アインハンダーホームページ http://www.square.co.jp
SQUARESOFT ©1997 スクウェア 株式会社スクウェア



マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
アインハンダー？
地球の臆病者どもはそう呼ぶみたいだな。
ったく、月じゃ「エンデュミオン」てリッパな名前があるのによ。
ああ、腹の下にでっけえアームが一本生えた戦闘機のことよ。
そいつでもってマシンガンからミサイル砲まで、
何でもつかんで装備しちまえるってワケさ。そう、何でもだ。
規格なんて関係ありゃしねえ
たとえそれが、敵さんのモンだとしたってな…
NON-BREAK SHOOTING
EINHÄNDER
アインハンダー
TM
11.20(THU) IN STORE
5,800YEN/WITHOUT TAX
©1997 スクウェア
株式会社スクウェア 〒153東京都目黒区下目黒1-8-1アルコタワー
SQUARESOFT



これは便利！ステージが選べるモード発見！

THE LOST WORLD
JURASSIC PARK

ステージセレクトモードの公開！そして稼ぎの基礎として、武器の性能と出現場所から得点の加算方法について見ていこう！

担当：するする

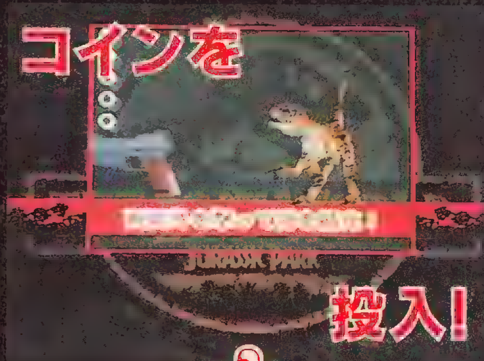
ステージセレクトのコマンド入力

コインを入れた状態から…
まず1P側の銃のトリガーを3回引く
次に2P側の銃のトリガーを3回引く
また1P側の銃のトリガーを1回引く
そして2P側の銃のトリガーを1回引く
この入力が成功するとT-REXの鳴き声がして、成功したのが確認できる！
そのあと、スタートボタンを押すと…
セレクト画面が登場！進みたいところを銃で狙い撃ちすればOK！
一番右のを撃つと…ランダムでステージが決まります！

このゲーム、かなりやり込んでいる人も多いと思います。私もそうなのですが、そのやり込みで大変なのが後半ステージのやり込みー

コマンド入力にて ステージセレクトが可能になる！ これで弱点を強化できそう!!

前半部分に関しては、集中していられるし、また1コインでも十分に先まで進めるため、必然的にプレイ数が増えて、知らず知らずのうちに暗記ができていると思います。では後半は？



コインを投入！

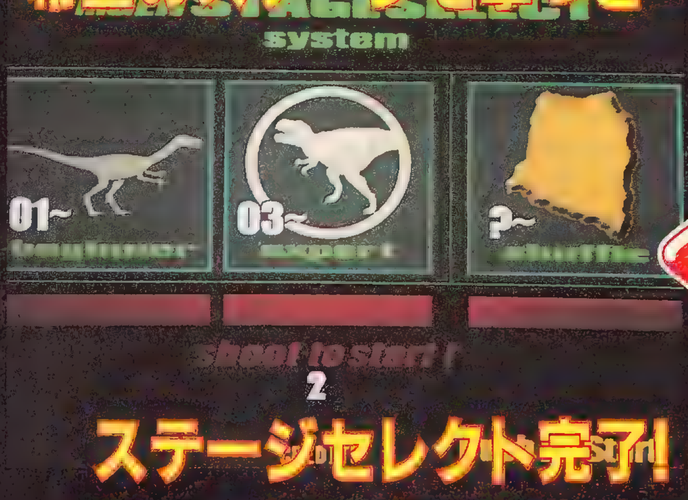
コマンドを入力して…

inGEN

上手に進めれば行けるんだけど、タコミスで途中で終わることも…コンティニューもいいんだけどそこまでに集中力を使ってしまって…。

楽に後半に進めないため、精神的に負担を感じている方けっこういると思います。そこでお役に立ててほしいのが上のコマンドなのです！

希望のステージを撃つと…



ステージセレクト完了！

コインを投入して、1P側のガンを3回、2P側のガンを3回、そしてまた1P側を1回、でもって2P側を1回、トリガーを引いてスタート…。



確実に3ステージ以降を練習したいのなら、ここから！

するとセレクト画面へ！

その画面を見ると、ステージ1、ステージ3から始められる2つに加えて「?」になっているのが1つ、計3つの窓が確認できる。



4、5ステージからと思うならここ！1ステージになることも。

左側の2つは、そのステージからスタートとなる。で、もう1つは…なんとランダムなので！いきなりステージ5だったりも？これでは練習が…。

ショットアイテムの詳細について これだけわかれば もっと有効に使える！

さてここでもう一度攻撃アイテムについて復習したい。まずどんなものがあるのか。このゲームで出てくる攻撃アイテムは下にある4つ。

これらを取得すると、非常に有利な展開に（強力なため）することができるが、使用できる時間（取得してからの）があるため、その場しのぎ的な使われ方となることを理解しておいてほしい。

それを取得することで、もし取得できなかったときよりも楽に展開できるというぐらいに考えておくといいだろう。

でもこの4つのアイテム、どれもイベントをクリアしないことには取得ができない。

それがどんなイベントであったかを振り返りつつその効果も載せよう。

さらに今回は、その強力なアイテム個々の長所、短所も載せてみた。

使う武器をさらに知ることでより効果的に使えるようにしたい（オイオイー取り扱い説明書を読まずに使ってるってことかこれはー）。

ショットガン

長所 広範囲に弾が広がるので、とくに遠い敵に対して一度に多くの敵を倒すことができる。制限時間内はリロード不要。

短所 一度撃つと次に撃てるまでの間隔が長いため、近くの敵には不利（約0.5秒かかる）。

出現場所 2ステージ
バイクハンターを助ける！

効果



取得場所



レーザーサイト

長所 現在狙っている照準の位置がわかる。制限時間内はリロード不要。

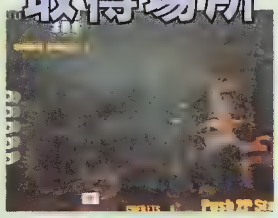
短所 弾が発射されて着弾するまでタイムラグが発生するので横移動する物に当たりにくい。制限時間内はリロード不要。

出現場所 1ステージ
坂を下った茂みで人を助ける！

効果

上に書いたように、目で照準の位置が把握できるので自分の狙っているところがわかり、射撃ミスを減らすことができる。

取得場所



ライトニング

長所 地面、または敵に当たると放電を起こし、その放電範囲内にいる敵に次々と連鎖する。制限時間内はリロード不要。

短所 続けて撃つのに少し間が必要（約0.3秒ほど）。

出現場所 3ステージ
ドアから出てくる人を助ける！

効果



取得場所



グレネード

長所 地面に当たると爆発してボムのような効果を得られる。制限時間内はリロード不要。

短所 地面に当てないと倒せる敵は1匹だけ。一度撃つと次に撃てるまでの間隔が長いので近くの敵には不利（約0.5秒かかる）。

出現場所 2ステージ
フン攻撃後、丘を越えた左隅！

効果



取得場所



2人協力プレイもやろう！こうすれば相性度があがる!!

このゲームを1人でさびしくプレイしていませんか？（って私もそうー隣にかわいい女の子でもいてくれればあ…余談でしたー）



ゲゲ～ッ！相性度0だってー！いったい何をやってるんだか…。

せっかく2つ銃があって2つ席があるのですから使わないといけないですよね！（1人で2丁使っても別に笑いません！逆にそんなことをやってたりして！）

どうでしょう、2人協力プレイもたまにはは！

過去に2人協力プレイで変わってくる点について少し書いたが、ここでそのおさらいをするのと、2人協力プレイでやったときのあの「相性度」の上げ方にも触れてみたい。

まず1人のときとでゲームが変わるのが、敵、カーソルが増えて難しくなること。

2人協力時の相性度の上げ方

☆自分の座っている対角線上の敵、サイトを倒す！

☆ボス戦で捕まった相手（パートナー）を助ける！

☆相手（パートナー）が自分よりもライフが少ないときにアイテムを与えたとき！

☆2人でイベントに成功したとき！



ボスにダメージを受けるとライフが減るだけでなく、ボスに捕まるというイベントが出てくる。こうなれば当然救うイベントへと進む。



「うー助かった…」としぶい顔で言ったとか…。

でもって一番気になるのが「相性度」。これをいかに高くするか（別に低くてもいい気がガスッー痛っー）。

そのあたりについては表にまとめてみました。どうです、ちゃんと協力してます？

得点の加算システムについて通常HIT以外での加算システム公開！

このゲームのもう1つの遊び方として「稼ぎ」がある。「オレはスコアラーじゃないから一」という方もいるでしょう。そういう方は読まないほうがいいかも。

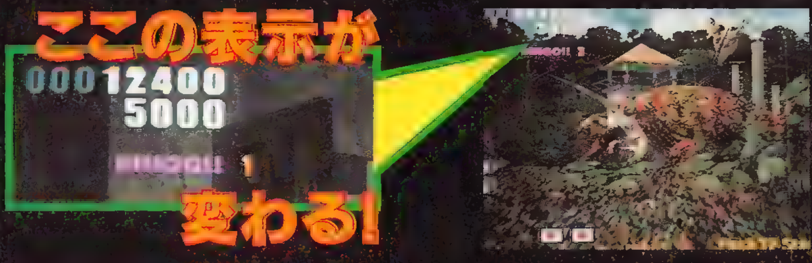
「稼ぎ」はどんなゲームにおいても優しいものではないし、決して楽なものではないからです。よく「スコアを狙って楽しい？」って聞かれるけど、人間、向上心を持った動物ですから、火が付きゃあ…とことん行くしかないでしょうー

では始めましょうー

各SHOTの基本点への倍率

HIT, ECHO SHOT	1倍
LONG SHOT	1.2倍
TRICK SHOT	1.3倍
QUICK SHOT	1.5倍
SNIPE SHOT	2倍
ONE SHOT DOUBLE	3倍

さて「稼ぎ」の中心はみなさんおわかりの通り、「HIT」です。いかに恐竜を倒したかというわけですが、このゲームの場合、全部を倒すことが可能！となると…。



プレイされている方ならもうご存じですが、「HIT」には数種類あり、その撃ち方により得点が変わるのです！
その撃ち方、「HIT」の仕方を個々に見つつ、どんな得点の入り方をするのかをチェックしていきましょう。



「HIT」はつなげても基本点しか入らない！

通常の「HIT」では、個々に設定されている（恐竜等）得点が入るようになっている。
このとき入る得点を基本点としておきましょう。
その「HIT」を続けると「HIT4」とかになるけど、これ、単に4つ続いているだけでボーナスにはならない。



これをつなげると200点かけるつながった回数が入る。

ではどういう撃ち方をするとボーナスが入るのかというと…それは「HIT」もしくは「ECHO SHOT」以外でつないだときなのだ！

特殊HIT（HIT,ECHO以外の）でつないだときの得点の入り方

ラプトル（1匹目）をSNIPE！　基本点100点の2倍で200点！
続けてラプトル（2匹目）をSNIPE！　基本点100点の2倍＋100点の1倍で300点！
続けてラプトル（3匹目）をSNIPE！　基本点100点の2倍＋100点の2倍で400点！
続けてラプトル（4匹目）をTRICK！　基本点100点の1.3倍＋100点の3倍で430点！
続けてラプトル（5匹目）をONE SHOT DOUBLE！　基本点100点の3倍＋100点の4倍で700点！

※HITが続く「コンボ」で点数が入ると理解しよう。



それが簡単にわかるように表にしてみました（つながっていないときの特殊HITの得点は前のページにあります）。
特殊HITがまずつながっていることが条件！その途中、1度でもはずれがあったり、「HIT」「ECHO SHOT」があってはならない。
これがクリアされていてつながっているとボーナスとして基本的よりもはるかに高い得点を得ることができる！

その入り方がわかりにくいという人に説明すると、例えば今、特殊HITが4つ続いている状態で100点であるラプトルを「SNIPE SHOT」で倒すと「SNIPE SHOT5」と出る！
そのときの計算は、その前にある特殊HIT4回にラプトルの100点をかけて400点、これに今のHITの分100点の2倍が加わる！
その合計、600点が入るのだ！わかったかな？





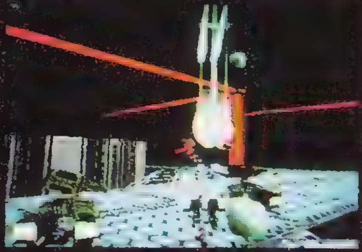




ソーラーアサルトの真骨頂とも言えるステージ4。このスピード感、ドライブ感を体験せずしてソーラーアサルトをプレイしたと語ることはできないであろう。テンションを上げつつイメージしてみてほしい。

要塞表面1

「SPEED DEMON」の名に恥じない、いきなりの高速スクロールでステージ開始。まずは空中ザコ（カプセル要員）と戦車（？）の複合攻撃だが、ここまで来れた人には何の問題もないはず。ただ、ステージ3とは逆で空中ザコのほうが弾数は多いので、優先度は空中ザコのほうを高めにしておこう。



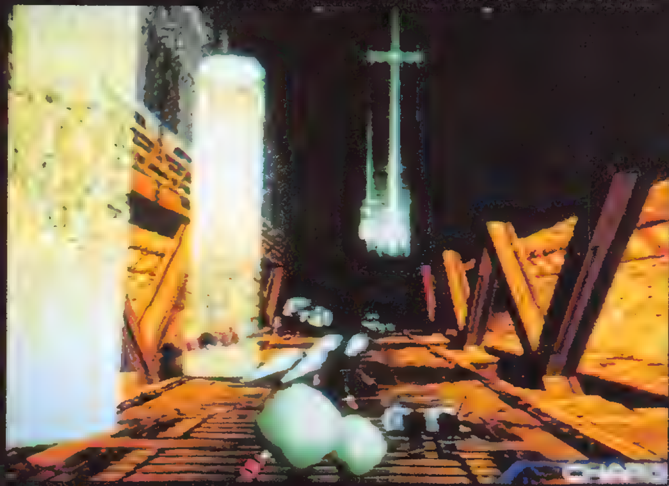
この面の戦車は大したことはない。余裕があるときだけ撃ちにいこう。

要塞表面2

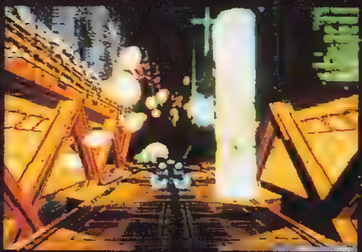
前衛を終えると、いきなり緑のレーザー柱が乱立してくる。実はこれは背景ではなく敵の攻撃で、よく見ると奥のほうで中ボスクラスのでかいホバー機が、左右にジェネレーターをバラまいているのを確認できるはずだ。

このホバー機は意外と堅いうえに弾が当たりづらいので、ミサイルに頼らず前方ショットも当てにいこう（例によって地面に押し付けても死ぬことはない）。

ただし、ある程度撃ち込んだら倒せなくても大きく動く準備をすること。左上から編隊を組んでくる突進ザコが大量の弾を撃ってくるからだ。ここは集中して避けること。



左右にオプションを広げつつ、先読み気味に動いてショットを当てる。



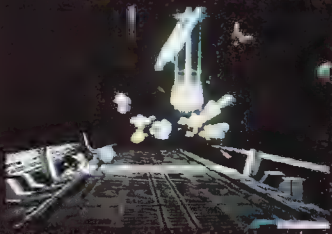
ホバー機の破壊が遅れたら、無理にザコを撃ちにいかず弾よけに専念しよう。

要塞表面3

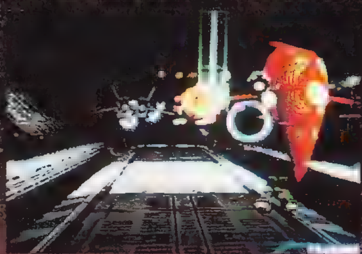
ホバー機を倒したら、しばらくはザコの軽い攻撃が続く。特に問題はないが、ここからしばらくまとまった量のパワーカプセルが出ないので、死なないことはもちろん、シールドも削られないように注意すること。

ここで登場する魚の形をした堅めのザコは、本体の正面にレーザーを一斉発射してくる。避けるぶんには難しい攻撃ではないが、何かの拍子に直撃すると一気にシールドを削られてしまうので注意。

突進ザコ×5→戦車×2の後に、間髪入れずに中ボスクラスの魚型戦闘機が現れる。こいつは弾を撃ちながら画面内を大きく動き回りつつ、このゲームでは珍しい追尾性能のあるレーザーを撃ってくる。こいつは計2回登場するが、いずれもザコの攻撃が激しいエリアなので、出現位置を覚えて速攻で壊してしまおう。



なるべくオプションの弾で倒すように。



思ったよりも移動能力が高い。先回りして撃ち込め。

中ボスのほかに注意するのは、2種類のレーザー砲台。左右から横に撃つタイプのものは、こちらの攻撃で壊すこ



縦軸を合わせなければ大丈夫。

This is the SOLAR ASSAULT!

SOLAR ASSAULT™

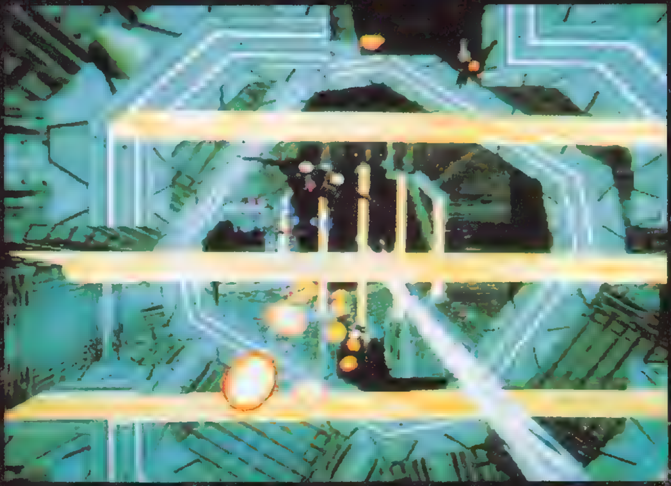
制作者の魂が込められている（らしい）ステージ4。
こちらも熱いハートで応えてやれ！

担当：ハマー

とができない。敵弾の攻撃もあるので、円を描きつつ上下どちらかへ早めに移動してくぐってしまおう。奥のほうから正面に向かってレーザーを撃つタイプ（3台セット）は、最初はビビるが壊すことができる。レーザーの間を上下に動きつつ、台座の上か下を一気に抜けてしまおう。

要塞内部1

要塞内部に突入すると、背後から出現する敵の攻撃に見舞われる。その中に、放射状の通常弾に拡散するミサイルを撃ってくる堅めのザコがいる。こいつはなるべく優先して壊しにいかないと、ミサイルがいつまでも画面に残ってしまい次の攻撃と重なってしまう。拡散弾は自機を狙っていないので、慎重に避けつつ本体を撃ちにいこう。


あまり慎重にあいだに入ろうとすると、いつの間にか敵弾が迫ってくる。動く努力をしよう。

要塞内部2

ステージ4の最難関、柵状レーザー地帯に突入。通路上に自機1機分ほどの隙間しかないレーザーバリアが幾重にも張り巡らされており（しかも縦横交互）、その中を高速で抜けなければならない。

ここはもう、うまくレーザーの間を抜けてくれ、としかアドバイスのしようがない。あえて助言すれば、ザコの弾を画面左上4分の1で回って避けつつ、その途中でレーザーの間に入るといくらかマシ。

ここで重要なのは、「いかにミスらずに来ているか」ということ。シールドを装備し、さらにゲージをシールドに合わせてあれば、多少くらいながらも強引に抜けることができる。

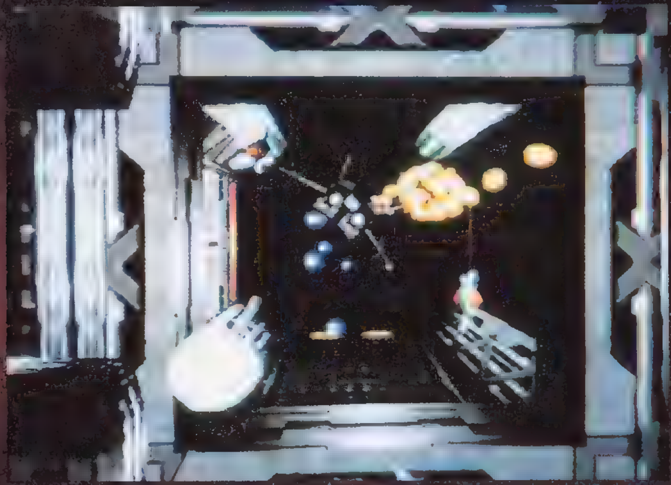
柵状レーザーを抜けても油断は禁物。画面中央のパイプ（？）はまだ残っているので、赤ザコにかまわず避けに専念しよう。


[illegible]
ザコの弾をよけつつ、右上に。タコミス厳禁！

要塞内部3

最難関を抜けると、ボスまでの細い通路でザコの大群に襲われる。見た目はキツそうだが、画面中央やや下で小さめに円を描くようにすれば、ザコの弾にもシャッターにも当たらない。画面端にさえ行かなければ大丈夫。

ここを抜けると、ボス直前で赤ザコがたくさん出現する。装備の回復にもってこいだが、モタモタしているとボス出現と同時に消えてしまうので注意すること。


上方はザコが弾幕を張っている。近寄らないように。

STAGE 4-BOSS

ステージ4のボスは、レーザーの一斉発射&体当たりを繰り返してくる。また、コアが3つもあるため、倒すのに時間がかかってしまう。とは言え、覚えてしまえば少なくとも死ぬことはなくなるので、落ち着いていこう。

まず、自機の後方から出現。これに当たることはないが、こちらの攻撃も効かない。ピックハイパーはこの間にチャージしておこう。

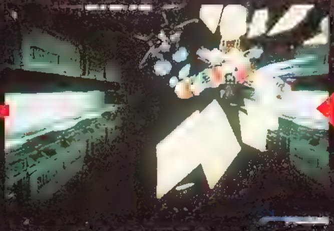
画面奥に消えた後は、画面の四隅いずれかに突進してくる。この前に自機を画面中央に置いておき、ボスの正面まで素早く移動しよう。

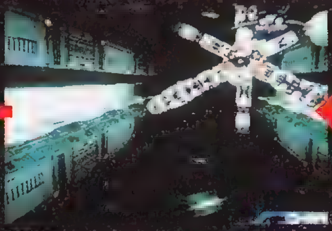
ボスがカバーを開き切ったら、画面の開いているほうへ全速力で「真横」移動しよう。きちんとボスのレーザーを真正面へ撃たせていれば、全機種とも確実に避けることができる。焦って早く動き始めてレーザーを斜めに撃たせてしまうと、特にアルピニアではまず避けることができなくなってしまうので注意。

レーザーを避けたら、後は正面に戻ってコアに撃ち込む。ただし深追いは禁物。この後ボスがカバーを広げたまま突進してくるからだ。これはレーザーと同じく、ボスの正面から真横に移動することでやり過ごせるが、思ったより本スが大きいので早めに移動しておこう。

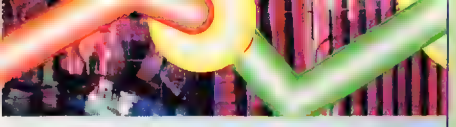
後は最初に戻って繰り返し。フル装備に近い状態でないと時間内に倒すことは難しいので、無理に撃ちにいって自滅しないように。


画面奥から出現したら素早く正面に移動。


タイミングよく全速で回避。アルピニアは特に慎重に。


正面に戻って撃ち込み。


また全速で体当たりを避ける。



これで彼女たちにまた一歩近づいたね

スーパーリアル麻雀P7

発売があと半月ほどにせまったP7。今回は彼女たち3人のパーソナルデータを一挙に紹介だ。最初に選んだキャラによって分岐する各ルートのストーリー＆ステージと、各キャラクターの声優さんを紹介しよう。



麻比奈 百合奈 パーソナルデータ

3月9日生まれ（魚座）
私立　月浪学園中等部3年生（15歳）
血液型：A型　身長：155cm
B：81　W：57　H：86

- 好きなもの：干したお布団の匂い
- 嫌いなもの：虫、白いアスパラガス
- 好きなタイプ：年上のお兄さん
- 将来の夢：アットホームなペンションを経営したい
- 趣味：オリジナルのお菓子作り、可愛い食器集め

大人に囲まれて育った環境のおかげで、比較的要領もよく、しっかり者。また誰とでもすぐに仲よくなる性格のおかげで、学校でも人気者である。先生受けも結構いいようだ。友達に相談を持ちかけられることが多く、親身に答えている百合奈だが、いつか自分も誰かに恋の相談をしてみたいと密かに思っている。

だが、百合奈をあまりにも溺愛している姉、夏姫のせいで、淡い想いはいつもだいなしになってしまうようだ。

麻雀は勝負にこだわるというよりも、楽しければいいというタイプ。麻雀は好きだけど、夏姫や芹香を見ていると、「自分はあそこまで麻雀を愛せるだろうか…」と思ってしまうときもある。

この別荘は広くて掃除のしがいがあるので忙しい百合奈。お手伝いさんのエツ子と2人で手分けして別荘をきれいにしておくのが、最近のささやかな幸せである。

麻比奈 夏姫 パーソナルデータ

7月30日生まれ（獅子座）
私立　龍華院高等学校3年生（18歳）
血液型：O型　身長：167cm
B：83　W：57　H：87

- 好きなもの：妹、警察物のドキュメンタリー番組
- 嫌いなもの：地震
- 好きなタイプ：頭がよくて、素直な人
- 将来の夢：世界を旅して回りたい！
- 趣味：身体を動かすこと、ビリヤード

ちょっとクールな雰囲気を持っているが、実はとても熱い情熱を秘めている。18歳。スポーツ万能で、通っている高校の陸上や水泳の記録を次々と塗り替えている。下級生のファンも多いらしい。

興味のないことにはまったくと言っていいほど無関心だが、自分の興味のあることはとことん追求する学者肌。これと決めたことに対しては、自分が負けることは耐えられないというかなりの負けず嫌い。麻雀も読みで運を変えていく面白さにはまってしまい、今では自分なりに研究して打っている。早起きが苦手なので、夏休みは朝寝坊が基本だ。

今はとにかく妹を愛していて、まるで小動物のように可愛がっている。抱きついたり、頭を撫でたり、百合奈は結構困っているのだが、おかまいなしのようだ。

ちなみに、サンタクロースをまだ信じているらしい。

「夏の思い出は雀卓と共に…芹香先生の素敵な課外授業」

～美女と野望の別荘へ！～

夏休みの前夜、久しぶりに彼女から電話がかかってきた。家庭教師をしている姉妹が旅行に行くため、そのお目付け役として同行するのだが、男手が必要なので僕も一緒に来てほしいというのだ。

僕を信用しての指名だというのはとても嬉しいけど、どうして僕を選んだのかは教えてくれなかった。僕はそんなに気には留めず、安上がりな旅行、くらいの気持ちで出発したのだが…。

芹香さんが家庭教師として住み込んでいるという富豪「麻比奈家」の別荘は、目の前の大きな洋館。そこに入る前に、突然芹香さんは変なことを僕に聞いた。

「麻雀、続けてる？」

僕はお遊び程度だと答える。すると、芹香さんは笑いながらこう言った。

「ホントはね、叔父さんから聞いているんだ！相当やるんだって？」

野望に満ちた表情でにっこりと微笑む僕の従姉は、どうやら昔と変わっていなかったようだ。

「まさか、ここで麻雀を…？」

蘭堂 芹香パーソナルデータ

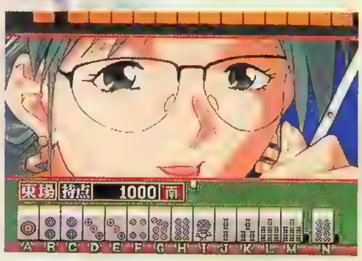
2月15日生まれ（水瓶座）
麻比奈家専属家庭教師　兼　専属麻雀講師（25歳）
血液型：AB型　身長：169cm
B：89　W：59　H：88

- 好きなもの：エスニック料理、麻雀している自分
- 嫌いなもの：カエル、幽霊
- 好きなタイプ：ちょっと変わった人
- 将来の夢：世界に通用する雀士を育てたい
- 趣味：ドライブ、人にプレゼントをすること

本人にその自覚はないが、見た目と中身が180度違っているタイプ。一見まじめそうに見えるのに、実は野望に溢れる豪快な性格の持ち主。華やかなルックスで、学生時代はキャンパスの女王の座をほしいままにしていたが、私生活を知る者はあまりいなかったらしい。

昔は雀士を目指して各地を転々としていたらしいが、現在は麻比奈家の人間に見込まれ、麻比奈家に居候している。「綺麗でカワイイ雀士を育てるのが目的」という以外は、謎の多い人物である。

麻雀への情熱は誰にも負けないと自負していて、麻比奈姉妹にも厳しい教育を施している。だが、持ち前の頭のよさで家庭教師も完璧にこなし、麻比奈家からの信頼は厚いようである。そんなクレバーな芹香だが、実はちょっぴり酒乱らしい。



CHARACTER VOICE: 永島由子



主な出演作品
○アニメ
「YAT安心！宇宙旅行」：ナナコ役
「魔法騎士レイアース」：カルディナ役
「怪盗セイント・テール」：高宮リナ
「覇王大系リューナイト」：カッツェ
○その他
「ファイアーエムブレム」：レナ
「超人学園ゴウカイザー」：朝日奈鈴
プラトニックツインズ

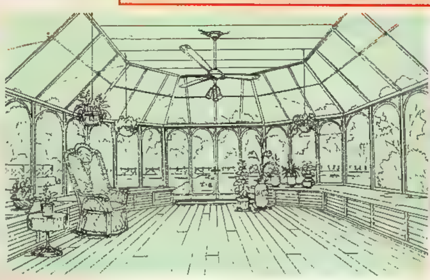
元気な、でもちょっとハスっぱな感じの役が割と多い。アニメだけでなく、ラジオでもパーソナリティを務めていたり、TV「クニさん家の魔女たち」などでは声だけでなく顔出しで出演もしている。

☆対戦場所：テラス☆

別荘の裏面にあるテラスで麻雀しましょ。2階には私の部屋もあるけれど、緑が多くて静かなここが私のお気に入りよ。

三方が窓だから、四季折々の景色が楽しめるの。また、ドアを開ければすぐに白樺林やプールに出ることができて結構便利ね。

私は空き時間はおもにここで本を読んだりして過ごしているわよ。



ギャルズアイランドが帰ってくる!!

ゲーメストムックの華『ギャルズアイランド』の第5弾がみなさんの熱いエールにお応えしてついに帰ってくる!!アーケードゲーム界を彩る女性キャラクターたちがここに集結!!この秋の要注目ムックがまもなく君たちの元に!!

10月28日発売予定

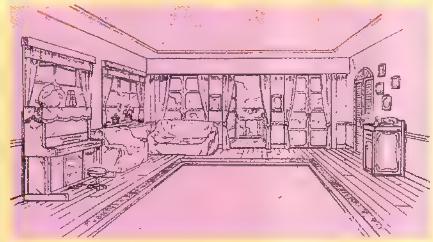
GAMEST MOOK
ギャルズアイランド
10.28 ON SALE

「夏だ！ 別荘だ！ 麻雀だ！ 百合奈のドキドキ♥ラブモーション」

～夢と希望の別荘へ!～

夏の日差しの中、学校帰りの百合奈が馴染みの喫茶店に駆け込んできた。百合奈は扉を開けるなり、息をはずませながら僕に言った。
「ねえ、おにいちゃん！夏休みっていつからですか？」
学校が夏休みに入った日、彼女の言った第一声がこれだ…。ちなみに、彼女は僕のことを「おにいちゃん」と呼ぶのだ。言われて悪い気はしないが、他人にあまり聞かせたくないような気もする。
そして、「特に決めてないけど…なんで？」とあまり考えずに僕が答えると、目をキラキラ輝かせながら彼女は言った。
「あのですね、百合奈ん家の別荘に、一緒に行きませんか？」
彼女の家は別荘を持っていて、彼女は３つ年上の姉、そして家庭教師と共にそこへ行くのだそうだ。僕は百合奈の勢いに負けてしまい、思わず承諾してしまったのである。
急用ができて後から向かうことになった僕は、少し気後れしながら指定の場所に着いた。辺りを見回してもコテージのような建物は見当たらない。が、そこを通りかかった女性に場所を聞くと、快く僕を案内してくれることになった。彼女はこの別荘のお手伝いさんらしいのだが、丁寧な物腰がとても素人とは思えない。
しばらく歩くと、大きな、大きな屋敷が前方から見えてきた。どこかの金持ちが隠居生活でもしているんだろうな…すると、その屋敷からあの子が僕を呼びながら走ってくるのが見える！これが、彼女の、別荘…。
僕はだんだん近づいてくる彼女の笑顔を見ながら思った。
「あの麻雀…筐体ごと買えばいいのに ——」

☆対戦場所：百合奈の部屋☆



私の部屋は２階の右側。バルコニーからお庭が見える角っこの部屋で、庭のお花は見えるし日当たりもよくって、とってもいい部屋よ。いーでしょ。
ピアノやお気に入りのぬいぐるみを置いてお家と同じにしてるんだけど、お家じゃないから机とか学校の物はおいてないの。テヘッ♡
ちなみにカーテンは全部私が作ったの、スゴイでしょ！



CHARACTER VOICE: 野田順子

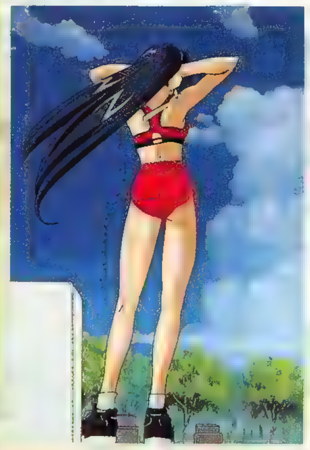
アニメでは「蒼き伝説シュート！」や「ママレードボーイ」、「ツヨシしっかりしなさい」などに出演。その他ではゲーム「レッスルエンジェルス」シリーズに出演している。また、「なるほどザ・ワールド」にも（声でだけど）出演していたぞ。



～ときめきと思い出の別荘へ!～

二学期の終業式の日。教室には俺以外誰も残っていなかった。
そろそろ帰ろう、と思ったとき、彼女が教室に入ってきた。
「あ、ここにいたんだ」
俺を見つけると、夏姫はやれやれといった感じでそう言う。
その顔を見て、俺はなんとなく何かあるな、と思った。いつもはクールな彼女が、今日は妙に浮かれている感じがするのは気のせいだろうか？
彼女は俺の前の席に座るなり、こちらを強く見つめてこう言った。
「あのさ、明日から休みだよね。…なんか、予定ある？」
俺が特に何もないと答えると、
「ないんだったらさ、私の家の別荘に来ない？」
などと、他の生徒が聞いたら大騒ぎになるようなことをあっさりと言った…！

彼女は夏休みに３つ下の妹、それに２人の家族教師と共に彼女の家の別荘に行くのだそうだ。なぜ俺が別荘に呼ばれたのか、もちろんその理由は分かっている。
なぜなら彼女が今まで俺に対する用は決まって麻雀のこと。つまり俺は、麻雀のメンツあわせに呼ばれたのだ。



☆対戦場所：夏姫の部屋☆

私の部屋は２階の左側。百合奈の部屋の前よ。私の部屋には煙突があるわ。もともと百合奈と同じ内装だったんだけど、私の趣味でログハウスっぽくしてみたの。どう？
暖炉のほかには、ビリヤードの台と雀卓しか置いてないわ。だって、レジャーのために別荘に来てるんだもの。



CHARACTER VOICE：住友優子



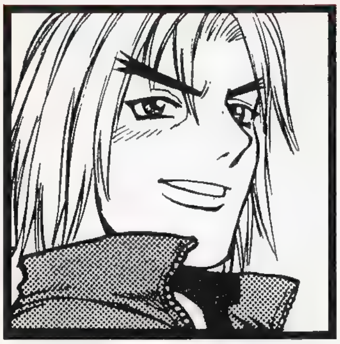
○アニメ
「アンパンマン」：ポテトくん役
○ゲーム
「ラングリッサー４」：レイチェル役
「エターナルメロディ」：紅若葉役
「闘神伝３」：スイレイ役
アニメよりはゲームのほうが読者には馴染みがある声だと思う。ほかには「料理の鉄人」のカウントダウンの声、といったマニアックどころもある。

「ライバルはクラスメイト!? 夏姫、涙の麻雀ファイト!!」

▶この4人のファイターが物語のカギを握る人物だ！すげぇぞ！◀



リュウ かつては『殺意の波動』克服のために幾多の闘いを繰り広げ、波動に取り込まれることなく自分のものとしたが『真の格闘家』としての己はまだ完成していない。今回は『真』の自分を見つける物語だ。



ケン いつの時でもリュウのよき理解者であり最高のライバルの彼もリュウと同門の男であった。そう、ケンもまた『真の格闘家』への答えを出そうとしたのであった。第1話から超・バトルを繰り広げるぞ！



サガット リュウ最強・最大のライバル、ムエタイの帝王と呼ばれた男もついにリュウと最後の闘いをすることに！なぜ？帝王サガットは、最後の闘いとしてリュウと闘うのか、そして勝負の行方は…。



豪鬼 拳を極めし者＝『殺意の波動』を完成させた漢（男）はなぜ己の波動を殺意としたのか。その答えは、ゴウケンとの闘いにあるという…。リュウがその謎を知った時『真の格闘家』への道が開ける。

連載開始まであと15日!!
いろいろ聞いたぜ前夜祭!!

いよいよ来月、本誌10月15日発売号より始まる中平正彦先生新連載『ストリートファイターⅢ RYU－FINAL－闘いの先にー』。前号ではカプコンさんとの座談会だったけど、今回は前夜祭として、先生からいろいろなお話を聞いてみたぞ。プレゼントもあるよ。

◀◀◀◀◀タイトル決定!!▶▶▶▶▶

STREET FIGHTER III
RYU-FINAL
――闘いの先に――

中平先生に聞いちゃえ！ちょっとだけインタビュー！



中平正彦
MASAHIKO NAKAHIRA

前々作で『ストリートファイターZERO』、前作『さくらがんばる！』を描き、みごとに成功させたゲームコミック界の雄！今作では、いかなるストーリーを見せてくれるのだろうか。只今第○話のネーム思案中…。

ゲ もうすぐ始まりますね期待のBIGタイトルストⅢが。
中 ……はあ。
ゲ …???どうしたんですか?先生。
中 実はまだ第1話のネームをだしていないっす（この時9月中旬頃）。
ゲ ええーっ、てことは逆算してああなって、こうなってやばい…また凸版の花川さんの寿命が…（一冊出すごとに白髪を12本くらい発生させてるからなぁ）。
中 申しわけないっす。
ゲ それでは、現時点で考えていることでもお聞きしましょうか…。
中 う〜んそうすね。それでしたらある程度お話できますよ。で、どんなことを。
ゲ ズバリ『真の格闘家』ってなんですか?教えてください。
中 う〜ん考えてないっす。
ゲ ああ…そうですか。それでは、さくらは出てきますか?
中 どんな形で出るか分からないですけど、ちょっとだけ出るかもしれないですね、回想シーンなんかで（あくまでも予定）。
ゲ いいっすねぇ。ダンなんかも出してほしいっすねぇ。
中 ダンは出ないと思いますよ。出すとそれだけで、他のキャラを食っちゃうんで。彼はインパクト強いですから。
ゲ 確かにそうかもしれない。ではストーリーのお話でも。
中 物語は、リュウの『真の格闘家』への道が芯となります。その周りでの出来事が物語の味付けであり面白さでもあります。またこれは担当と決めたことなんですけど、リュウ最後の物語として、辻褄を合わせたいというのがあります。オフィシャルという訳ではないですが、これからリュウのコミックを描くすべての人の参考書になるような、そんな感じで描いていきたく思います（なんか偉そうですみません…）。カプコンさんからもかなりの指示をいただいていますし。ヘタなことはできないなと。
ゲ なんかすごいですね。
中 でもそれは、今まで描いてきたコミックが、今の時代で内容・作画が評価されたのであって、今後はどうなるか自分でも分からないですね。そのため毎回ネームに時間がかかってますけど（笑）。
ゲ ……う…。でも中平先生のコミックは、安心して見られるからいいですよ。迫力があるし、社内でもファンは多いですよ、ミキョ松とか、悪代官しもでんとか（笑）。
中 ありがとうございます。

㊥→中平正彦、㋘→ゲーメスト

『ストリートファイターⅢ RYU-FINAL〜闘いの先に〜』前夜祭!!

ゲ　キャラについてですが、ストⅢで『アレックス』ではなく、なぜ『リュウ』が主人公なんですか。

中　さっきの話とつながる部分があるんですけど、担当と決めて、メーカーさんも未だに考えていないことをやるチャンスは、今しかないかなと。それはとうぜん読み手側からの信用を得ていないとできないということもあります。表に出すのものであれば、メーカーという枠は、あまり考えていないです。

ゲ　と、言いますと。

中　メーカーさんも会社を出てしまえばカプコンの人ではなく『読者』になるからです。

ゲ　なるほど。

中　メーカーチェックにしても自分はかなりいい環境で描かせてもらっていますけど。

ゲ　ゲーメストの記事もそうならないかなぁ。そうすれば花川さんの白髪発生率を35%程度落とせるのに(笑)。それはともかく…として、これだけは絶対に守るぞという約束をお願いします。

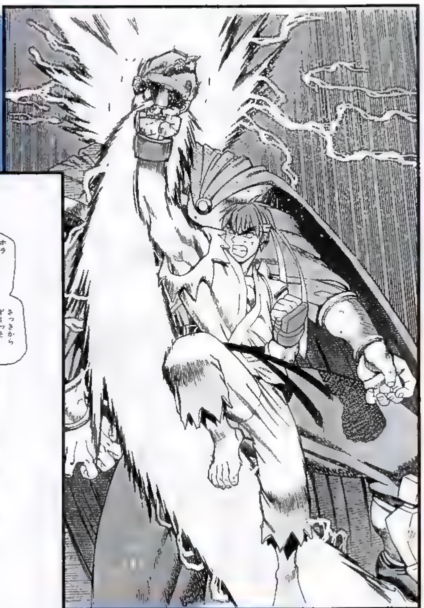
中　う〜ん難しいな。とりあえず『真の格闘家』とは何か答えを出します。それとリュウ・ケンの流派の謎を明らかにできるがなぁ。春麗がちょっとだけ出るかもしれないです(いや…もしかしたら出ないかも)。

ゲ　そうですか、なかなか期待できそうですね。主人公は『リュウ』として、『アレックス』は登場させるのですか?

中　出しますよ。かなりかっこいい役どころで出てくると思います。おいしいところを持っていかれた感じで。期待していいです。

ゲ　期待します。本日はどうもありがとうございました。

中　いえいえ、がんばります。



ZEROでのテーマは『殺意の波動』だった。最後のベガとの一闘はゲームコミック史上またとないものだった。さくらも登場したぞ。



テーマには『ストリートファイトって何?』という答えを見つけに世界を旅するお話。ダンのへっぽこぶりも完全再現されているぞ。さくらの先生もOK。

★必ず守るぞ 3 つの約束!★

『真の格闘家』とは何か?その答えを出す
リュウ・ケンの流派の謎を明らかにする
春麗を登場させる(ちょっとだけかも…)

プレゼント



ギリギリセーフかAMショーでもらってきたぞ!カプコンパンフレット&ポケットファイターSFを5名ずつプレゼントだ。欲しい方は官製はがきにどちらの商品が欲しいのかを明記して、コミックゲーメスト編集部「お〜いアイテムくれよ〜」係まで。締め切りは10月15日の消印まで有効です。発表は発送をもって代えさせていただきます。
※ちなみに、カプコン・中平先生へのメッセージが書いてあると当選確率がUPするぞ。複数応募は不可になるので注意してくれ。



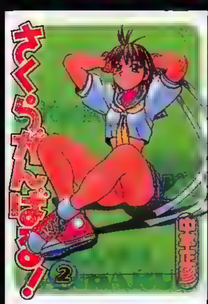
AMショーパンフレット/5名



新声社刊中平正彦コミック案内



●さくらがんばる!第①巻
本体534円+税



●さくらがんばる!第②巻
本体550円+税



●ストリートファイターZERO
第①巻
本体534円+税



●ストリートファイターZERO
第②巻
本体534円+税

中平フリークミキョ松のちょっとだけこらむぅぅ

その小気味いい人物の骨格と筋肉のデフォルメに惚れてます。女性の筋肉描かせたら半径4光年以内の星団内では中平先生の右に出るものはない、と確信しております。個人的には世界中の女性は中平バランスの体型をめざしシェイプアップにはげんでいただきたいと思っております。ええ。



徹夜しているところを、拉致して無理やり先生について書いてもらったのだよ。

リュウイラスト/中平正彦　



3Dポリゴン格闘ゲーム

DEAD OR ALIVE

デッドオアアライブ

FOR SEGASATURN

DEAD OR ALIVE

デッドオアアライブ

TECMO

4 960677 500042

●●●● Exclusive [DEAD OR ALIVEN for SS LIMITED EDITION BOX]
●●● DEAD OR ALIVE Visual book [PICTURES]
●●●● and 4 proces coler Picture label included!

DEAD OR ALIVE VISUAL BOOK FOR SEGASATURN

ピクチャーズ
Limited issue. T-3604G

限定生産版

特典・スペシャルビジュアルブック（封入）&ピクチャーレーベル



セガサターン用対戦格闘ゲーム
デッド オア アライブ
限定生産スペシャルパッケージ版
10月9日発売／T-3604G
価格：予価5,800円（税別）

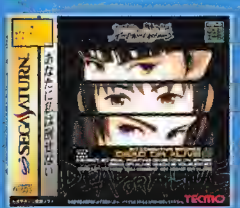
完全限定生産版！
スペシャルパッケージ！

この限定版でしか見ることの出来ないSS版 DEAD OR ALIVEビジュアル集！

オープニングムービー映像をはじめ、未公開のキャラクター設定画などのビジュアルを収録したDEAD OR ALIVE VISUAL MINI BOOK「PICTURES—ピクチャーズ—」とフルカラーピクチャーCDレーベルをBOOKケース仕様でパッケージング！

●限定生産のため数に限りがあります。品切れの際は、ご了承下さい。





セガサターン用対戦格闘ゲーム
デッド オア アライブ
ノーマル版
10月9日発売／T-3603G
価格：予価5,800円（税別）

SS版デッド オア アライブの発売を記念して初回購入者の中から先着1000名様に、初回限定オリジナルグッズをプレゼント！
詳しくは「テクモ株式会社コンシューマー事業部」までお問い合わせ下さい。

ATTENTION

テクモ株式会社 コンシューマー事業部
〒102 東京都千代田区九段北4-1-34 TEL:03-3222-7630（月曜～金曜 15:00～18:00）
ADDRESS http://www.tecmo.co.jp テクモホットライン 03-3222-7550

テクモではユーザーの方々とのコミュニケーション・ツールとして、インターネット上で公開中のホームページ「テクモ インターネット スタジオ」とテレフォンサービス「テクモホットライン」を開設しています。皆様からのアクセスをお待ちしています。

あなたに私は倒せない。

●●●● NEWEST 3D REAL FIGHTING GAME NOW ON STAGE.
●●● DEAD OR ALIVE, WHICH IS YOUR FATE?
●●●● SEE UP TO HOW YOU COMBAT ON DEAD OR ALIVE

1997.10.9.THU IN STORE



01 02 03 04 05 06 07

DEAD OR ALIVE デッドオアアライブ INTERVIEW

©TECMO,LTD. 1997

アーケードを上回るSS版とは？

編集部：アーケードからの移植ということなんですが、クォリティなどに関してどのような注意をなされましたか？

板垣：開発経緯から説明させていただきますと、SS版は移植というよりは新作を作ったっていう意味合いが強いです。そういうことなんで、キャラの動きは全部作り直しました。

前作のポリゴンキャラは動きに違和感がありましたし、もっと爽快感を出したかったんです。あとユーザーの方々が「もっと技を多くしてほしい」という声が多かったもので、新技を多数追加してますね。

さらにアーケード版ではやりきれなかった要素を納得するまで追加、変更しました。ですからクォリティに関していいますと、普通、移植っていうのはダウンコンバートをするんで余りいいとは言えないんですが、『DOA』はハッキリ言ってアーケード版よりも上です。これはプレイしていただければ分かります。打撃、投げ、つかみの3すくみといった『DOA』ならではのシステム、ダウンすると爆発して浮いてしまうデンジャーゾーンなどアーケード版とはコンセプト自体は変わっていませんが、ユーザーのみなさんにはSS版は“新作”だと思っていただきたいです。

編：とすると、アーケード版ではできなかったことができる可能性があるわけですね。

板垣：そうですね。『DOA』では相手を浮かしたあとにいろいろな技が入るんですけど、新技の導入、そして技の動きや“浮き”を調整したわけですからまた新しい連続技が生まれる可能性は十分にありますよ。

これはトレーニングモードでいろいろと調べてもらいたいですね。あとキャラクターごとにより“らしさ”を出すようにしました。かすみなんかは手数を非常に多く出すことができる多彩なキャラなワケですが、逆を言えば相当攻撃をヒットしなければ相手を倒すことができない。でもバイマンなら一発が大きいので2、3回大技がヒットすればKOできる…という感じにそのキャラの個性をなるべく押し出した形になっております。PPPひとつとっても同じPPPはありませんよ。

確かに『DOA』は体で覚えるより、頭で考えなければいけない所があります。ですがその分操作はかなり簡単にしてあります。例えばなぜホールドボタンがあるのか…これは相手に一方的に攻撃をされないようにするためにあるんですよ。ホールドボタンはあらゆる技を返すことができるので、使い方をチョット覚えるだけでハメられる心配はなくなります。するとこのホールドに対して、タイミングを外すことのできる発生の遅い技が生きてくる…ここにまた新しい駆け引きが生まれるわけです。こういう部分が重要なんです。『DOA』は純粋に駆け引きや読み合いを楽しむためのゲームですからね。

また、アーケード版の根底にあった“お手軽さ”をSS版にも上手く伝わっていると思います。マニュアルを見ないでいきなり遊べるような感覚を目指しました。家庭用であるまじきことかもしれませんが、とにかく対戦が面白いんです。

編：アーケード版では、開発段階途中に何回も服装を変えていましたよね。こういった“遊び”的要素はどのくらい含んでいますか？

板垣：これはぜひとも見てもらいたいんですが、各キャラにオリジナルコスチュームをだくさん入れてます。特に女の子キャラは最高で9Pまで用意してあるんです。男キャラは笑いに走ってますが（笑）。デザイナーごとの色がハッキリ出ていて面白いんですよ。まぁ、かすみのセーラー服バージョンはユーザーから要望が結構ありまして。



商品開発部
プロデューサー
課長 **板垣伴信**氏





SS版『DOA』は『2』を作るために生まれた

美しき極限への挑戦



編：セーラー服の…スカートの動きがすごいですねぇ。

板垣：これは結構こだわっています。まともなセーラー服を作りたかったんです。最近いろいろな制服バージョンのキャラが出回っていますが、ユーザーとしてどれを見ても納得がいかないっていうか…特にスカートの動きとか妙にギクシャクしてるじゃないですか？だから自分でこれだっていうのを作りました。

実をいうと、スカートだけで70ポリゴンも使ってます。ボリューム感のあるセーラー服の醍醐味を伝えたい（笑）。開発精神とセーラー服がたまたま一致したというか…。

編：新キャラを登場させるよりも、新コスチュームをたくさん登場させた方がいいと考えたわけですね。

板垣：そうです。キャラクターを増やすってことは業務用でするべきであって、SS版では今のキャラクターをもっと楽しんでもらいたいからなんですよ。コスチュームが変わるだけで同じ技も違った印象で見えるんで面白いですね。でも本当のところは『DOA2』に期待をしてもらいたいので、現状のクオリティアップに全力を注ぐべきだと考えた結果です。我々も楽しみながら作ったので、その遊び心が伝わればそれが一番いいですね。

編：SS版での要注目キャラクターは誰ですか？

板垣：今回はみんな面白いです。みんなにハッキリとした個性を持たせていますが、強いていうならかすみですね。打撃、投げ、極め、そしてスピードを兼ね備えたまさに『DOA』を象徴するようなキャラクターですよ。

編：SS版『DOA』使われているシステム「DSP」について説明おねがいします。

板垣：SSは32ビットCPUが2つ載って64ビット級というマシンなんですが、通常はこの2CPUの並列処理でプログラミングするわけです。ただSSには隠し玉とも言える第三のCPUが載ってまして、これがDSPですね。

今回はDOAでは、このDSPを含めた3CPUでゲームプログラムを並列処理させています。実は最初は2CPUでやっていたんですが、どうにも納得のいくゲーム画面に仕上がらなくて、…具体的にはポリゴンは足りないし、色数も足りない。技を増やしたいというのに、アーケード移植分のモーションデータを入れるだけでも、RAM容量が足りない。内部的なことではスカートなどの物理シミュレーションをぶん回すだけのCPUパワーも確保できなかったんです。

ただ我々は色々な意味で、97年最新の3D格闘ゲームを開発しているんだという思いを持ち続けてきましたし、「家庭用だから」的な妥協は一切したくなかった。それでDSPプログラミングに手を出したというのが経緯ですね。当然2CPUより3CPUでやったほうが、表現できることは増えるわけですから。だからSS版「DOA」の画面や動きは、DSPがあってはじめて可能になったといってもいいでしょう。それにDSPがなければスカートが固まっちゃうので、DOAじゃなくなりますね。

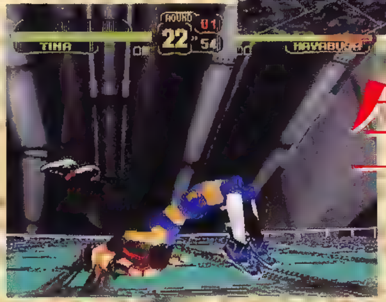




編：SS版は『2』への試金石的存在なのですか。

板垣：そうなんです。結局このSS版は『2』を作るために作られた作品なんです。ですから、容量には最後まで苦しめられましたが、拡張RAMは使っていません。まあ、拡張RAMを付けると割高になってしまいますし、できるだけ多くのユーザーにプレイしてもらいたいと考えるとこれを使うことはちょっとできませんよ。また、カットされがちなリプレイもアーケードと同様に3リプレイまで移植しました。SSには普通使われていないRAMっていうのが結構ありましてそこをリプレイ用に使用しています。

手間と時間を惜しまなければ、これだけできるんだぞっていうレベルにしているつもりです。ローディング時間もなるべく短くしました。対戦では盛り上がりっていうのが大事ですよね、それを損なわないという意味でも非常に重要なことだ思います。同じキャラ同士で何度も対戦するなら、普通ローディングはありえないと思いますし…ちょっと頑張れば、このくらいはどこでもできると思うんです。



編：では最後にユーザーへのメッセージをお願いします。

板垣：SSのユーザーさんには損はさせません。ハッキリ言ってSS版は最高傑作を作ったと断言します。SSを買ってよかったな、と絶対思えるようなデキですよ。

生と死

DEAD OR ALIVE



SS テクモ 10月9日発売 5800円

ちょっとスゴくない!?コレ…

デッド オア アライブ

©TECMO.LTD.1996,1997

SS版はスゴイ。アーケードを上回ってる!?
やってみりゃ分かるって!

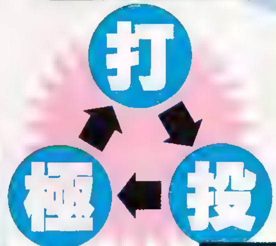
速くてキレイ これがサターン!?

読み合いの楽しさを極限まで追求した3D格闘『デッドオア アライブ』がサターンに登場。移植だからといって侮るなかれ、DSP（インタビュー参照）というシステムを採用することにより、アーケード以上の速さやなめらかさ、そして表現力をサターン上で可能にしたのだ。さらにオリジナルオープニングムービーも収録されているぞ。

これが基本のシステムなのだ



やはり基本は打撃。投げに対して一方的に勝つことができ、浮かして大ダメージも狙うことが可能だ。





純粋なダメージ量なら投げコンボが一番高い。投げは極めに対して勝つことができるのだ。





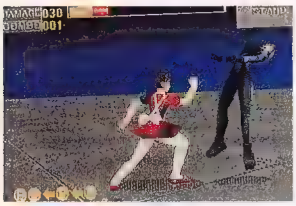
アンチ打撃として存在するのがこの極め。これがあるから打撃のみのゴリ押しができないのだ。

独特なシステムを理解しよう!

この一見難解なように見えるゲームシステム、実はじゃんけんの3すくみを利用した分かりやすいゲームなのだ。もし相手が「打」であるパンチを出してきた場合、「極」であるいなしや当てを出していれば一方的に勝つことができる。だが相手が「投」である投げならば、自分の「極」が負けてしまう。よって、相手からハメに近い攻撃を受けることなく、簡単だが非常に高いレベルでの駆け引きができるのだ。SS版では色々なトレーニングモードを用意しているので、この『DOA』独特のシステムも簡単に覚えることができる。

トレーニングモードで基礎練習

対戦は上達してからが面白い。ってことで、うまくなりたいのならトレーニングモードがオススメ。相手の打撃を極め取る練習など、ありとあらゆる状況の練習が可能なので、ある程度レベルがアップしていてもかなり重宝するぞ。



レバーガード+3ボタンなので、2D格闘畑のプレイヤーは楽。

組み手モードで上達しよう

組み手モードは、決められた試合数の勝率とクリアタイムを競うのが目的のモードだ。体で覚える練習をするのなら、かなり重宝するぞ。

ほかには、サバイバルモードやタイムアタックモードも用意されているのだ。



とにかく回数をこなすのが、格闘ゲームのコツ。さあ、練習だ。

SS版はオリジナルコスチュームがスゴイ!

SS版『DOA』はシステム面の強化だけじゃなく、ビジュアル面でも大幅強化!! なんとクリアする度に、いろいろなオリジナルコスチュームが選択できるようになるのだ。セーラー服やメイド服、水着なんてのもあったりするぞ。











AC版を超えるサターン版を完全に極めるための指南書

一筋縄じゃいかないSS『DOA』を極めたいのなら、このゲーメストEXムックシリーズ『DOAテクニカルマニュアル』は必需品。基本システム解析はもちろん、究極の対戦指南まで勝つための情報が満載。とにかく濃いぞ。

SS バンプレスト 12月発売 6800円

画面写真、初公開!!
速攻生徒会

©BANPRESTO 1997

画面写真の初公開はもちろん、門外不出の設定原画や声優さんのコメントまでを一挙掲載!!

声優決定!! やっぱあの人たち

いよいよ発売まであと数カ月に迫った、サターン版『速攻生徒会』。東京ゲームショーでの評判もまずまずといったところで、いよいよ完成に向けて制作も追い込みに入っている段階だ。

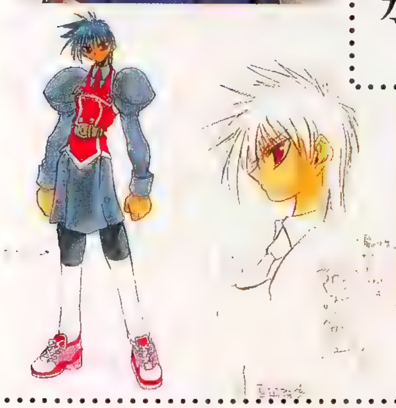
そんななか、今回の記事では小川雅史先生がゲーム用に描き起こした設定原画と実際のゲーム画面。さらにアフレコ時にお伺いした、声優さんたちのコメントなんかも掲載しちゃってます。肝心のシステム紹介なんかは、次号以降で紹介する予定。



これが記念すべき（?）タイトル画面。家のTVに映る日も近い?

真田梨香





ゲームのアフレコって一人の作業なんですよ。ストーリーとか流れてないし。でも自分でゲームをやるからイメージは凄くわかるので、想像力を豊かにしつつ演じました。

AS 松本梨香

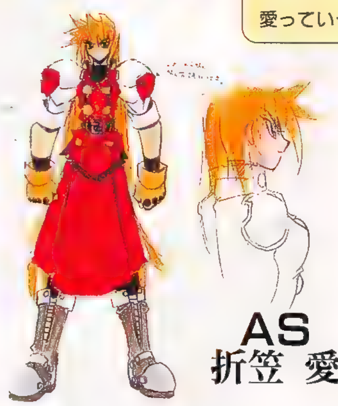
榊原優子



AS 水谷優子

本多愛

遂にゲーム化！凄いですよね。発展していくっていうのは受け入れられている証拠ですから、やっぱ嬉しいですよ。でもやっぱり、愛っていう名前がくすぐったいようなな。

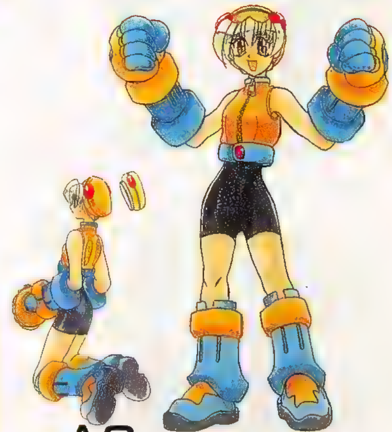


AS 折笠 愛



井伊みか

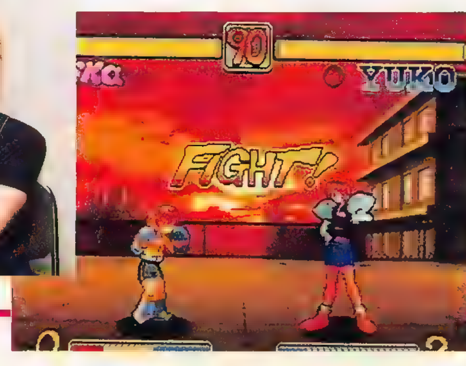




CDは聴くだけだけど、これはゲームだからキャラと一緒に遊べるので、凄く嬉しいです。絵も凄く可愛いし。

AS かないみか

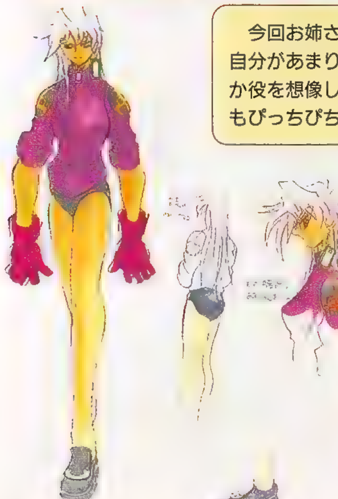




後藤久美子

AS 渡辺久美子

今回お姉さんの役をやるのが久々だったんですよ。自分があまりそういうタイプではないので、なかなか役を想像しにくいんですよね。だから今日は服装もぴっちぴちのセクシーミニで臨みました











CDのときは原作を読む前にやってしまって、アフレコの後に原作を読んだら「もっと二枚目な人じゃないか」とビックリしました。ですから、今回のゲームでは多少、軌道を修正してカッコよくなるように意識してやりました。

AS 松本保典

石田保典



風魔琴乃



琴乃ONLYの台詞ばっかりで、他の役の方と絡んでないので、ちょっと寂しかったかな。でも、テンションだけは高くいかなくてはと、一人上手になって（笑）。

AS 三石琴乃

酒井 綾

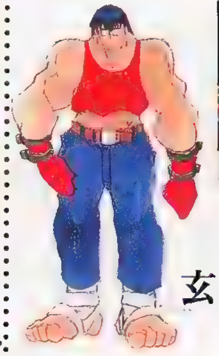


AS 久川 綾





酒井綾ちゃんはちょっと変わったキャラ。ファンの方々から「綾さんらしい淡々とした部分と、今までにない変な部分がいいバランスですね」と言われます。役者として本望ですよね。







AS 玄田哲章

服部菜桜子



AS 松井菜桜子

加藤哲章



今回のキャラは、単に強い奴というのではなく、コミカルなギャグっぽい部分があって楽しんで演れました。私の場合は豪快な役が多くて「グワー」とか「ドリャー」など叫び続けて喉を痛めてしまうこともしばしばあります。



SEGASATURN
僕達は、待っていたんだ…。
ゲーメスト
スタッフによる
攻略本付き!
燃え上がれフロンティアスピリット!!
元祖シネマチックシューティングが
セガサターンに完全復活!!
GUN ガンフロンティア
FRONTIER™


このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエア
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器・ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
真紅のボディが、
虚空を駆け抜ける。
重厚なグラフィックの中をハイスピードで駆け抜ける!!
炸裂する追尾レーザー、怒涛のように降り注ぐ弾幕!!
点光源やモーフィングなど、最新技術を搭載した、臨場感あふれる演出!!
10.16 on sale
5,800yen
ジーベクター
GVECTOR
Now, you get into the fighter, and take off this place
You are our last hope, the fates of the earth rest on your shoulders
Your sally has began, but nobody knows,
which is brought the destruction or maintaining from the sally
画面は開発中のものです。
©SoftOffice 1997
告知
GVECTOR新発売記念プレゼントキャンペーン
初回生産分の「GVECTOR」をお買い求めの方に、
その場で特製ネームタグをプレゼント!!
※キャンペーンは、プレゼントがなくなり次第終了させていただきます。なお、プレゼントのお引き渡しは、商品お買い上げ時になります。
※キャンペーンは、セガサターンソフト取扱店にて。ただし当キャンペーンを実施していない店舗もございます。あらかじめご了承下さい。
※商品の仕様及びデザイン予告なしに変更する場合があります。
SOFT OFFICE
株式会社ソフトオフィス
〒651 神戸市中央区御幸通6-1-12三宮ビル東館6F
TEL.078-265-6601
HOME PAGE http://www.softoffice.co.jp/
開発スタッフ募集中 詳しいことは担当/奥野まで

ヴァー全国大会

全国大会本選開催日：11月2日（日）
会場：竹芝ニューピアホール

■ヴァンパイア セイヴァー全国大会および ページに関する問い合わせ先
ヴァンパイア
☎03-3293-3326（岩永）



■お詫びと訂正■
先月号の予選開催店舗のリストに誤りがありました。
正しいものを右記に記載します。
関係者の方々に大変ご迷惑をおかけしましたことをお詫びします。

ヴァンパイア セイヴァー大会実行委員会

補足
■関東地区 幻戦エルドラ ①千葉県柏市豊四季150番地 ②0471-48-6343 ③9月21日 ④96人 ⑤3
■中部・四国地区 ブラックジャック広島店 ①広島県広島市中区新天地1-21 ②082-246-4352 ③9月21日 ④32人 ⑤1

訂正
■東京地区 アミューズメントスペースジュピター 誤：0422-55-5281 正：0422-55-5218
■中部地区 ハイパーアミューズメント（シーサ）XYZ 誤：長野県松本市中央2-2-30 正：長野県松本市中央2-2-30松本センタープラザビルB1F
コスモA上田店 誤：長野県上田市天神2-4-80松本センタープラザビルB1F 正：長野県上田市天神2-4-80

ヴァンパイアセイ

© CAPCOM

第16回 ゲーメスト杯争奪

開催までもうあと一ヶ月となったセイヴァー大会だが、準備はいかがだろうか？　必要事項をよく読んで、当日は是非とも楽しんでいってもらいたい。

[掟 其の一] 参加方法

大会への参加方法は2つ。選手として参加する場合は全国232ヶ所のゲームセンターで開催される予選を勝ち抜かなければならない。左記にある会場なら今からでもまだ間に合うかも知れない！ 詳細はお目当ての会場に問い合わせて欲しい。
ギャラリーとして参加する場合は割と簡単だ。本誌についているギャラリー応募ハガキに必要事項を記入して送ってくればいい。〆切は10月14日（火）必着！ ただし、応募多数の場合は抽選となり、発表は案内状の発送を持って替えさせていただくので注意してくれ！

[掟 其の二] 本選ルール

大会本選でのルールが決定したのでお知らせしよう。
①基板は「ヴァンパイア　セイヴァー」を使用する。
②使用キャラクターはデミトリ、モリガン、リリス、ジェダ、バレッタ、ガロン（ダークガロン含む）、ザベル、オルバス、ビクトル、キュービィ、ビシャモン、レイレイ、アナカリス、フェリシア、サスカッチの15キャラ（シャドーは使用不可）。
③対戦形式は横並びの非・通信形式。体力ゲージ2本
④スピード仕様はフリーセレクト2（NORMAL→TURBO2、TURBO→TURBO3）
⑤オートガードは使用できない
⑥予選で勝ちぬいたキャラクターをそのまま使用すること
⑦対戦前にじゃんけんをして勝った方が座席かスピードを決定し、負けた方が残りの項目を決定する　ただし、決勝戦と準決勝戦のみ、前述の方法のあと、第2試合、第3試合と進むたびに、スピードは固定したまま、座席だけ交互に入れ替えてプレイする
⑧決勝戦、準決勝戦のみ2試合先取
以上が本選のレギュレーションである。以後ルールに変更が生じた場合、大会会場で発表されるルールを優先するものとする。

[掟 其の三] 会場でグッズ販売

そして、いまや恒例となった会場でのスペシャルグッズの販売も当然行われる。今回も先行発売されるグッズや、会場でのみ手に入る物もたっぷり用意する予定だ。

[掟 其の四] 応募ありがとう！

最後に、たくさんの「闇のイラスト」と「闇のコスプレ」の応募ありがとう。現在はカプコンとゲーメストで厳正な審査中だ。10/15日発売号のゲーメストで発表するので期待して待っていてくれ！

VAMPIRE SAVIOR
The Lord of Vampire

まだ間に合う！10月期開催店リスト

店名①住所　②TEL　③開催日　④大会規模　⑤代表人数

■北海道地区

マルゲ屋札幌店
①北海道札幌市中央区南二条西1-1宮本ビル2F
②011-233-0238　③10月5日　④32人　⑤1

レタスクラブ41
①札幌市東区北41条東1丁目2-150ｲﾄｳﾊｲﾂ1F
②011-751-9772　③10月4日　④32人　⑤1

アミューズメントパークテクノ
①札幌市西区琴似2条3丁目1-6
②011-643-9494　③10月5日　④32人　⑤1

バンデッド苫小牧駅前店
①北海道苫小牧市木場町1-10-13
②0144-35-5757　③10月5日　④32人　⑤1

タカラ島苫小牧店
①北海道苫小牧市字糸井135-1ｶｳﾎﾞｰｲ苫小牧内
②0144-75-6088　③10月5日　④32人　⑤1

レタスクラブ花川店
①北海道石狩市花川南1条4丁目216
②0133-72-2317　③10月5日　④64人　⑤2

■東北地区

グロー商会
①青森県三戸郡三戸町大字二日町45
②0179-23-3056　③10月5日　④32人　⑤1

スカイランド
①青森県三沢市中央町3-3-1
②0176-57-4350　③10月5日　④32人　⑤1

■関東地区

アミューズメントパークエンゼルス
①茨城県猿島郡総和町関戸1234-2
②0280-98-4184　③10月5日　④32人　⑤1

コナミ（株）チルコポルト上尾店
①埼玉県上尾市谷津2-1-50
②048-777-2277　③10月4日　④32人　⑤1

SAY TAITOステラ
①埼玉県川越市新富町1-10-9
②0492-24-7593　③10月5日　④32人　⑤1

レンタル館
①埼玉県羽生市東7-14-1
②0485-63-5555　③10月5日　④64人　⑤2

アミューズメントプレイスファンファン春日部店
①埼玉県春日部市粕壁東2-3-30 川島ビル1F
②048-761-1004　③10月5日　④64人　⑤2

ゲームチャリオット八幡宿店
①千葉県市原市八幡1059-8
②0436-43-4204　③10月3日　④32人　⑤1

マルゲ屋池袋店
①東京都豊島区東池袋1-15-1真下ビル2F
②03-3986-7891　③10月5日　④32人　⑤1

ゲームスポットアテナ町田店
①東京都町田市森野1-37-8今村ビルB1
②0427-21-6887　③10月5日　④64人　⑤2

ゲームラビリンスWing店
①東京都板橋区徳丸2-3-10 1F
②03-3550-1100　③10月5日　④64人　⑤2

ゲーム・パリティビット
①東京都渋谷区笹塚1-57-10笹塚駅前ビル2F
②03-3376-0525　③10月5日　④32人　⑤1

ハイテクランドミカド
①東京都新宿区歌舞伎町1-28-1ミカドビルB2～4F
②03-3209-0039　③10月5日　④32人　⑤1

ゲームコスモ蒲田店
①東京都大田区蒲田5-19-11
②03-5703-1144　③10月5日　④64人　⑤2

ゲームインファッツ
①東京都東村山市栄町2-22-21南ビル2F
②0423-91-0095　③10月5日　④128人　⑤4

アミューズメントJASPA
①東京都板橋区仲宿64-4
②03-3964-3008　③10月4日　④32人　⑤1

新宿スポーツランド西口店
①東京都新宿区西新宿1-12-5
②03-3344-0748　③10[illegible]

ゲームセンターニュートン
①東京都板橋区志村3-24-[illegible]
②03-3558-9766　③10[illegible]

日の丸ジョイフルランド[illegible]
①東京都世田谷区用賀[illegible]
②03-3707-34[illegible]

■中部地区

TILT金沢[illegible]
①石川県金沢市[illegible]
②076-262-9[illegible]

ゲームファンタ[illegible]
①愛知県日[illegible]
②052-804-06[illegible]

プレイハード50[illegible]
①愛知県名古[illegible]
②052-834-86[illegible]

オレンジペコ[illegible]
①愛知県名古[illegible]
②052-871-69[illegible]

ゲーマーズパシュ[illegible]
①愛知県名古屋市[illegible]
②052-261-846[illegible]

テクノドーム[illegible]店
①愛知県名古屋市港区[illegible]
②052-694-288[illegible]

■近畿地区

マルゲ屋梅田店
①大阪府大阪市北区芝田1-4-8[illegible]
②06-359-7751　③10月5日　[illegible]

プレイハード50京都駅前店
①京都府京都市下京区木津屋橋通油小路東入南町577 日井[illegible]
②075-365-9377　③10月5日　④32人　⑤1

コインピア・カマロ千日前店
①大阪府大阪市中央区千日前2-11-5
②06-633-5008　③10月4日　④32人　⑤1

ﾎﾞｳﾘﾝｸﾞﾀｶﾊｼ内ｹﾞｰﾑｺｰﾅｰ大阪サービスゲームス
①大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-6-21
②06-647-7331　③10月4日　④32人　⑤1

チャレンジャー関大前店
①大阪府吹田市千里山東1-14-2
②06-389-8072　③10月5日　④32人　⑤1

ヴァンティアン
①大阪府吹田市千里山東1-7-33
②06-330-1731　③10月5日　④32人　⑤1

■中国・四国地区

ミスティック中央通り
①広島県広島市中区三川町7-4
②082-246-0015　③10月5日　④32人　⑤1

プレイハードファイブオー法界院店
①岡山県岡山市大和町2-4-27スペイン広場2F
②086-226-8411　③10月5日　④32人　⑤1

アミューズメントハウスマイズ
①山口県下関市横野町1-20-16
②0832-58-0417　③10月5日　④64人　⑤2

エンゼルランド佐古店
①徳島県徳島市佐古2番町
②0886-53-4758　③10月5日　④32人　⑤1

■九州地区

シェリーズ西新店
①福岡県早良区祖原1-1西新ピブレB1
②092-831-0754　③10月5日　④32人　⑤1

THE BEST GAME 2 （仮称）

ザ・ベストゲーム2

制作進行中!!
12月
発売予定

ザ・ベストゲーム2の制作はまずまずといったところ。
こってりとした内容を用意しているので、発売まで楽しみにしていてね。

たくさんの投票・投稿ありがとう

たくさんの投稿・投票ありがとう。9月30日をもって「読者が選ぶベストゲーム」の投票および「なんですか」「レゲーの魂」の投稿を締め切らせてもらいました。

イラスト投稿の締め切り延長!!

イラスト投稿の締め切りを延長します。どんなイラストでもOKの「フリーイラスト」。印象深い名場面やこんなの俺しかしらねぇじゃねぇの？と言うぐらいマイナーな敵キャラのイラストなど、テーマ立てのコーナー「マイナーキャラ＆名場面」。キミの思い入れが伝わってくるようなイラストを待ってるぞ！

締め切り**10月15日まで**（必着）

〒101　東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社　新声社　ゲーメスト編集部
ザ・ベストゲーム2（仮称）
イラストコーナー　係

ザ・ベストゲーム2ちょっとだけ暴露

「徹底攻略　バトルガレッガ」

ザ・ベストゲーム1ではその徹底した攻略と資料的価値から多大な評価を得た「徹底解剖」コーナー。
もちろんザ・ベストゲーム2（仮称）でも究極攻略を掲載します。
　ちなみにザ・ベストゲーム1で扱ったタイトルは「ゼビウス」「ダライアスⅠ」「グラディウス」「沙羅曼蛇」「ナイトストライカー」「アフターバーナー」「ドルアーガの塔」「バブルボブル」「テトリス」「ファイナルファイト」の10タイトルでした。
　そしてザ・ベストゲーム2（仮称）で徹底攻略するのは「バトルガレッガ」に決定！
　バトルガレッガのほか、あの（秘密）ゲームやあれ（秘密）なども徹底解剖しちゃいます。
楽しみにしていてね。
メストライターのプレイ秘話もあり。



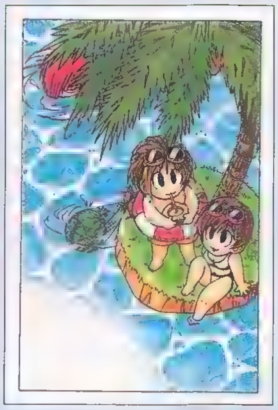
COLOR ISLAND
焼畑

当コーナー「カラーアイランド」では、アーケードゲーム関連のカラーイラストを募集しております。街で見掛けたニューゲーム、往年のお気に入りゲーム、とにかく「描きたい」と思った素材があったなら、心の赴くままに筆を走らせてみましょう。
千里の道も一歩から。カラーアイランドでは熟練絵師から初投稿の皆さんまで、広く作品を募集しております。投稿よろしくね。

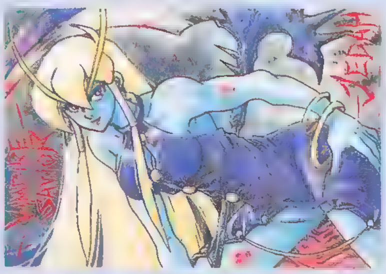
担当 田渕健康



→（京都府　眠猫りんちゃん）
☆メビウスハートでメを覚ませ。P／K・メリイゴーラウンド。



→（東京都　ヘビ野玉子さん）
☆みんな、夏休みはエンジョイできたカナ?僕は夏休みを返せコノヤロウ（自業自得）って感じかなっ。しくしく。



←（神奈川県　千国ぷうさん）
☆これはこれでプレイヤーキャラ希望ですよね。



→（滋賀県　北村義則君）
☆むおおっコレコレ!メリケン魂炸裂ってカンジー?!



↑（長崎県　野田亜木子さん）
☆「オイシイトコ一人占め」女の子だけの特権だもんね。



↑（大阪府　竹井床さん）
☆輝きたいから。だからここにいる。だから夢を見る。



↑（新潟県　藤崎enyaさん）
☆ん?と思いきや、実はD&D2のボツキャラ。盗賊とMユーザーのプロトタイプなのだ。

むーちゃんにモナむーちゃん

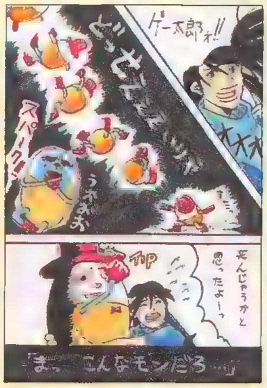
先頃新装開店したこのコーナーだが、何と早くも最終回。くはぁ〜。
しかし心配めさるな!ゲーメストが続いていく限り、ムーちゃんコーナーもまた不滅だ。多分。
これからも君の心のむーちゃんイラストをどしどし送ってちょーだいね。



↑（奈良県　とくさん耳長大佐君）
☆なんか世界ができちゃってるって感じ。「自分のノリ」で描くのが正しいむーちゃんさ。

↓（兵庫県　蚕中彼方ちゃん）
☆ちょい時期ずれたけど、ギリギリセーフってコトで勘弁してねん。





↑（京都府　村田真吾君）
☆アイカミンゲッチュー。

↓（千葉県　櫻晶さん）
☆スタンダードでも十分かあいーですよね。





↑（千葉県　明石知子さん）
☆皆の応援と描き手のセンスと共に変化していく、ゲーメストのマスコット・むーちゃん&ゲー太郎をこれからもよろしくね。

これらの商品は、天下一ゲーマーの店「マルゲ屋」と、通信販売「読者サービス部」で販売しています。



巷でウワサの天下無双のゲームアイテム

GOODS PLAZA

グッズプラザ

おわび

ルーズリーフバインダーの発売日が10月上旬に延びてしまいました。ごめんなさい。ただし、ポスターは予定通り9月30日に発売致します。マルゲ屋でポスターを購入された方には、引換券を差し上げますので、ルーズリーフバインダーを購入される際にご呈示ください。特製キーホルダーと交換いたします。

第3弾ついに発進!?

ファイナル3弾目は、キーホルダーもちょっと違う。

1200×1800サイズ



七瀬葵ナコルルBIGポスター
価格2100円　送料:G
通販番号:SS−187



七瀬葵リムルルBIGポスター
価格2100円　送料:G
通販番号:SS−188

1200×1800ミリってのがどれだけでかいかっていうと、だいたい畳くらい。
無理すれば布団代わりにすることも可能。薦めないけど。

こんなバインダー！

ナコとリムが両面に印刷されたA4サイズのバインダーなのだ。

七瀬葵ナコリムルーズリーフバインダー
価格1575円　送料:F
通販番号:SS−189

虹色ピンズセット

若干在庫アリなのよ



虹色町の奇跡ピンズAセット
通販番号:CC−01
めぐみ・サキ
シャーロット

虹色町の奇跡ピンズBセット
通販番号:CC−02
絵美・妖精
久美子

虹色町の奇跡ピンズCセット
通販番号:CC−03
真由美・桃子
リンツ

各1890円
送料:E

さくらがんばる！ぐっず

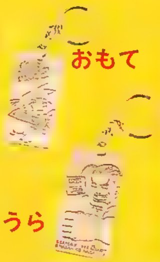
さくらがんばる！の元気が出るグッズたちだ。しつこいようだが、Tシャツとタオルはマルゲ屋限定販売モデルが存在するのだ。



さくらがんばる!Tシャツ
価格2520円　送料:E
通販番号:C−173



さくらがんばる!スポーツタオル
価格2100円　送料:E
通販番号:C　174



さくらがんばる!キーホルダー
価格819円　送料:B
通販番号:C　177



さくらがんばる!テレホンカードセット
価格3980円　送料:A
通販番号:C−176



京&庵ポスターセット

サイズ735×594





ゲーメスト攻略屋に使用されていた「HAIR SALOON MIYAMOTO」のカッチョいいイラストが、ポスターになっちまったのさ。しかも、京と庵を無理矢理仲良くセッティング。仲良くな。

KOF 97京&庵ポスターセット
価格1575円　送料 G
通販番号 SS－180

NEW TELEPHONE CARD

K・O・Fからコンシューマの人気ソフトまで、人気のタイトル勢揃い。



11月下旬発売
11月下旬発売
10月下旬発売
10月下旬発売



ナコルル　フィギュア
価格6090円　送料 G
通販番号 SS－175



リムルル　フィギュア
価格6090円　送料:G
通販番号:SS－176



約15センチ

リリス　フィギュア
価格6090円　送料:G
通販番号:C－178



約12センチ

バレッタ　フィギュア
価格6090円　送料:G
通販番号:C－179

サイズ1/11彩色済み完成品
(リリスの羽のみ別パーツ)

ゲームショーでは発売が遅れてごめんね!ついに完成。

八神庵複製原画集
このイラストが目印

読サビとマルゲ屋のみで販売の、庵だけのイラスト集だ。一般の書店では絶対に手に入らないぞ。



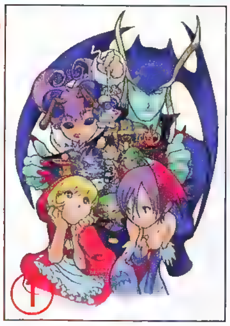
ILLUSTRATION
HAIR SALOON MIYAMOTO
夏元雅人
伏喜瑠
ルガール・ガメ夫
ほたか乱
高塚カズイ
ひらのわたる

八神庵複製原画集
価格1260円　送料 E
通販番号:SS－186

これらの商品は、天下一ゲーマーの店「マルゲ屋」と、
通信販売「読者サービス部」で販売しています。

ゲ屋&読サビNEW GOODS

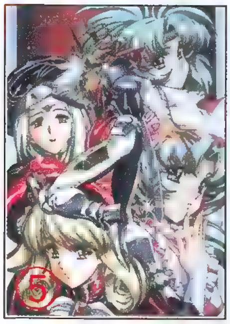
'98年度版カレンダー発売は10月中旬予定















1年をカオスに送りたい人にはおすすめって感じのカレンダーなのだ。

① ヴァンパイアセイヴァー98カレンダー
価格1890円　送料:E
通販番号:C−180

付きそうで付かなかったお得なシールが付いてるのだ。未公開イラストもあるぞ。

② 虹色町の奇跡98カレンダー
価格1890円　送料:E
通販番号:C−181

人気コミックがカレンダーになりました。中平先生の描き下ろしを含む豪華ポスターです。

③ さくらがんばる!98カレンダー
価格2100円　送料:E
通販番号:C−182

今回は豪勢に田中良先生の描き下ろしもアリ。ムヒョヒョなシーンもアリの憧れの商品だ。

④ スーパーリアル麻雀PVII98カレンダー
価格1890円　送料:E
通販番号:ST−36

I～IVのイラストを凝縮したカレンダー。ラングリ三昧な日々が送れちまうのだ。

⑤ ラングリッサーイラストレーション98カレンダー
価格1890円　送料:E
通販番号:MS−07

横田守、中村博文ら、強力なラインナップで送る今年のギャルズ。特典ポスター付きで8枚綴り。

⑥ NEO-GEOギャルズ98カレンダー
価格2310円　送料:E
通販番号:SS−185

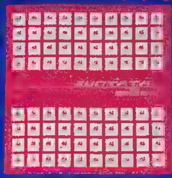
もう何も語ることはないって感じのビッグタイトル。全点描き下ろし。

⑦ ときめきメモリアル98カレンダー
価格2100円　送料:E
通販番号:NT−03

版型はすべてA2サイズです。

ZUNTATA

ZUNTATAバンダナ



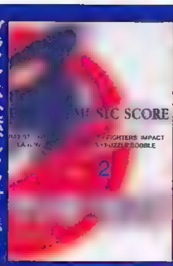
価格840円　送料:C
通販番号:ZUN-7

SCORE VOL.2
Gダライアス、レイストーム
メタルブラック他全9曲



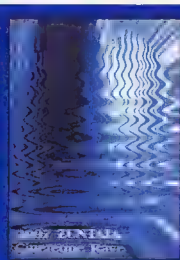
価格2625円　送料:E
通販番号:ZUN-3

SCORE VOL.1
ダライアス外伝、レイフォース
メタルブラック他全9曲



価格2625円　送料:E
通販番号:ZUN-2

1997パンフレット

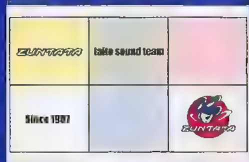


価格1050円　送料:E
通販番号:ZUN-1



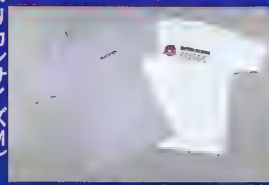
価格1260円　送料:C
通販番号:ZUN-8
2個セット

ZUNTATA五線譜メモ帳



価格525円　送料:C
通販番号:ZUN-6

ZUNTATA Tシャツ白
（アメリカンサイズM）



グレー
価格2310円　送料:E
通販番号:ZUN-4

白
価格2310円　送料:E
通販番号:ZUN-5

鉄拳3ビデオ ACT.1&ACT.2



鉄拳3　ACT.1ビデオ
価格6090円　送料:H
通販番号:GV−37



鉄拳3　ACT.2ビデオ
価格6090円　送料:H
通販番号:GV−38

ノーマルキャラと時限キャラのすべてを知るにはACT.1とACT.2を揃えると良し。でもって、ACT.1とACT.2を揃えると、「木人くんスターターキット」が貰えるって寸法だ。

便利な通信販売読者サービス部のきまり

お問い合わせ先:読者サービス部　☎0120-531917(月～金:AM10:00～PM5:00 土日祝休み)

●読者サービス部の通信販売は本誌に付いている郵便払込取扱票か郵便局の払込取扱票でのお申し込み、または代金引き換えによるFAX申し込み書でお申し込みください。未成年の方がご注文の場合は、必ず保護者の了解を得てからご注文ください。
※現金書留、銀行振込、電話でのご注文は受け付けておりません。
●お届けまで郵便振替の場合ご入金から20~30日ほど、代引きの場合7日ほどかかります。1ヶ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。
●返品はお届けの商品が不良品か、発送中の破損以外交換を受け付けません。
●通販についての注意書きを必ずご覧ください。(FAX申込書の裏面に記載されています)
●このコーナーの商品を本誌の発売より2ヶ月以上たってからご注文される場合には、必ず電話で在庫の確認をしてください。●価格はすべて税込みです。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封して、住所・氏名・年齢・電話番号を明記した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。



複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で一番高い料金を送ってください。(単品発送は個別に加算してください)

注文例：ヴァンパイアセイヴァーTシャツ　1枚……500円
メルティテレカケース2nd　3個……200円
鉄拳3Act1ビデオ　1個……無料
以上の商品を注文された場合の送料は500円になります。

A	何個でも……100円
B	2個まで……100円
	3個以上……200円
C	1個なら……200円
	2個以上……400円
D	3個まで……200円
	4個以上……400円
E	何個でも……500円
F	何個でも……800円
G	単品発送品……800円
H	何個でも……無料

郵便振替口座番号:00150−4−98420　株式会社 新声社

商品を直接見たい！ていう人のためのマルゲ屋

新声社のゲームグッズを直に販売している店。それがゲ屋なのだ。現在ゲ屋は全国に9店舗。ゲーム好きには堪えられない魅惑の商品が並ぶ店内を見てみたい人は、隣のゲ屋瓦版を見よう。こんなグッズが欲しいって意見も気軽にヨロシク。

神保町ならやっぱりここだネ！G-Model神保町店

ゲーメストモデルかわらばん

G-Model

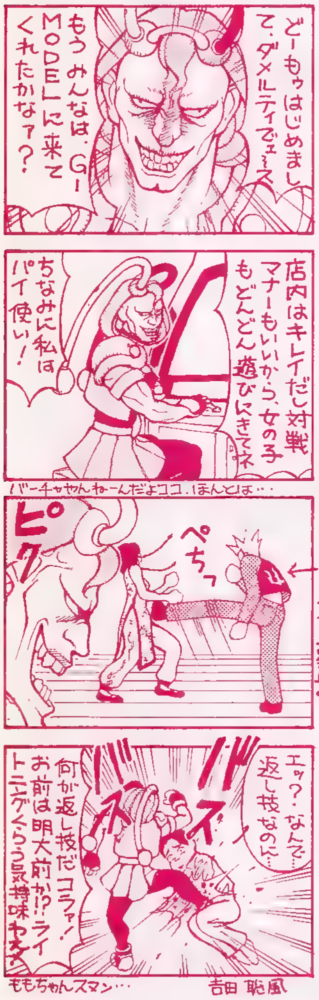
―― ゲーメストプロデュース ――

文：福田柵太郎
協力：G-Model

G-Model瓦版 Vol.0

DAMEくTYちゃん！

©1997. VOVO SHIZIMI.



●基本原稿料4000円+ダメルティ創製代580円

G-Model神保町コミュニケーションノート！

今日はゲーセン256種の神器のひとつコミュニケーションノートG-Model神保町店のをちょっとのぞいてみよう。

7／9　グルーヴ対戦台がいいなあ。byAST-けろきち

7／21　タバコ吸おうと思ったんスけどココって禁煙だったんスね。byG-モデルの方には初書きのS.A

7／27　遅くなりましたが、G-ダライアスのコンパネ説明POPを付けました。連射付きですので遊びやすくなっています。G-Modelより。

8／1　おっ今日はGダライアスのわきわきとした曲がよく聞こえる。ボリューム上げたんでせうか？byエビの突撃で死亡「ふぅ」

8／12　都内でWHPがあるのはここぐらいではないか？

…店側からの返事もちゃんとあるのがいいですね。G-Modelに来店の際にはぜひ一言コミュニケーションノートに書き込んでいってね！

G-ModelにNewギャルG-Model荻窪店？

神保町極秘ファイル、通称G-ファイル（ギルのとは無関係）によると、東京は荻窪にG-Model2号店ができる予定なのだ！

オープンは11月とのことだが、神保町店と同じくゲーメストがプロデュースするのできっといいゲーセンになることだろう。期待して待っていてくれ！

G-ModelのGは神保町のG！ G-Modelイベントリスト

10/10（金）
神保町　M・S・Hvsストリートファイター大会

10/12（日）
神保町　バーチャロン大会

営業小説（小説？）『ロボカルノップ』

神田は神保町の新名所G-Model。平和の象徴ともいうべきこの神保町ゲーセン前で宿命のいざこざが繰り広げられていた。

神の使い型ロボカルノップのバルーン腹肉を虚弱体質探検家型ロボのスペランダーがつまみあげているのだ！

「何するカル！スペランダー！痛いカルよ」

「うるさい！スタービンズは俺様の物だ！」

そのとき！

「ひとぉーつ！不正はそんなに許さず…」

神保町のアスファルトに水撒きをしていたG-Model店員が二人の間に割って入った。

「あ、あなたは！カル」

「ふたぁーつ！（中略）みっつ！正しくジャックする！キャプテンボンジャーックただいま参上！この勝負私が預かった！本日の神保町勝負は…これだ！」

キャップの放ったダーツがキャプテンルーレットに突きささる。当たったマスは…G-Model！

「今日はキャプテンG-Model で勝負だ！G-Model神保町店のヨイ所をより多く挙げたほうの勝ちとする！始めい！」

「わかったカル！G-Modelといえば、ゲームセンターを10倍面白くする本、ゲーメストがプロデュースしたお店カル！神保町に！だから10倍面白いゲーセンカル！」

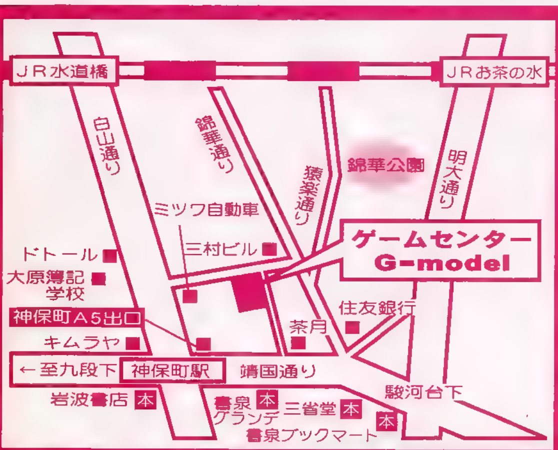
「カルノップ、1ポイント！」

「ちっ、カルノップの神保町野郎！G-Model神保町店は『ときめきメモリアル～おしえてYour heart～』が早くも16分割シールバージョンになったんだぜ！」

「スペランダー、1ポイント」

「な、なにぃ神保町?!」

いつかへつづく



ゲームセンター
G-Model
〒101 東京都千代田区神田神保町1-28
TEL.03-3293-9349
平日10:00～23:00　土日10:00～21:00

今月のライター台

ゲーメスト編集長 石井ぜんじ選



◎**ブレイウッド**　プールの帰りの駄菓子屋（1プレイ20円）の店先にブレイウッドはありました。インストもなく英語も読めなかった私は耐久力が数値で表示されているのが理解できませんでした。何発喰らっても倒れない主人公たちに「なんだコイツラ！ひょっとして無敵なんじゃー?!」と勘違いしていました。（その後すぐ死ぬ）やりこんだなあ…。G-Modelにライター台として入るということでさっそくプレイすると、なんとフロア2でゲームオーバー。ア、アレ。

◎**ダークシール**　4人の光の騎士、忍者、バード、女魔術士、ナイトを操りモンスターと戦うアクションゲームだ！

『会いを求めに来て下さい』 天下一ゲーマーの店

マルゲ屋瓦版

同人誌サークル超募集中だよ

全国マルゲ屋では、同人誌を委託してくださるサークルを激募集中！各店の同人誌担当、またはマルゲ屋本部（担当・高井）まで気軽に電話をちょーだい。あなたの本を全国にお届けいたします。（本部：03-3293-9069）

ちゃーす！メルティです。梅田店も無事オープンしたので、ここらで温泉でもって思ってたら、今度は東京で仕事ですって…。メルティ負けないもん!!

「あすか120%リミテッド大会!!マルゲ屋で発売前に大会をやるぞ!!」

アスク講談社さんの協力をいただき、10月9日発売予定のSS版「あすか120%リミテッド」で大イベントを開催します。気になる日程は…。

10/4（土）
PM2:00～ 札幌店、池袋店、神戸三宮店、東京荻窪店

10/5（日）
PM2:00～ 神保町店、大阪上六店、名古屋店、仙台店、神戸三宮店、東京荻窪店（大阪梅田店のみPM0:00スタートとなります）

発売前のゲームができる上に、賞品も豪華！こりゃ参加しなきゃ損だね！

札幌発純情キャンペーン

10月10日（祝）
『男同志』CD販売イベント

高橋直純＆内藤寛がメンバーのグループ「スーパーランナバウト」がCDをリリースした、タイトルは『男同志』。悪鬼もチビる切なさだ。

そこでマルゲ屋札幌店ではCD発売の記念イベントを開催。握手会やトークなど、多彩なアクションを交えたステージに超熱狂すること請け合いだ！熱いぜゲ屋札幌店！詳しいことは札幌店に問い合わせてみてチョー。

ゲーメストコミック「エクスガリバー！」発売記念 巣田祐里子先生サイン会緊急決定

10月18日（土）
マルゲ屋神保町店
10月19日（日）
マルゲ屋札幌店（予定）

※開催場所、時間は変更する場合があります。詳しい情報は次号に！

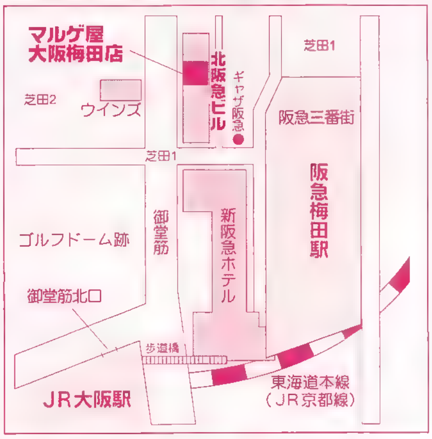
大阪梅田店オープン記念、七瀬先生サイン会開催！

10/4（土）午後2時より

マルゲ屋大阪梅田店の開店を記念して、あの七瀬葵先生のサイン会を行っちゃいます。

当日、対象商品をお買い上げのかたに特製描き下ろしイラスト＆サイン入り色紙をプレゼント。こんなチャンスめったにない!!

しかもっ!!他のマルゲ屋各店でも色紙をプレゼントするので、詳しくはお店までね!!



マルゲ屋日記

マルゲ屋からイベント報告、来てくれた人ありがとね！

8/31　高橋直純＆内藤寛、握手会イベント

スーパーランナバウトのメンバー内藤寛＆高橋直純の握手会になんと！まみ姉とヤギタンが飛び入り参加！



トークショー＆サイン会で会場をおおいに湧かしてくれたぞ1

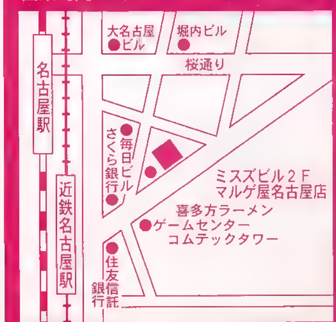
9/6　ズンタタｉｎ神戸三宮店

タイトーサウンドチームズンタタの面々がライヴビデオ上映会やトークショー、サイン会を！すごい盛り上がりで大感動！

名古屋名駅店



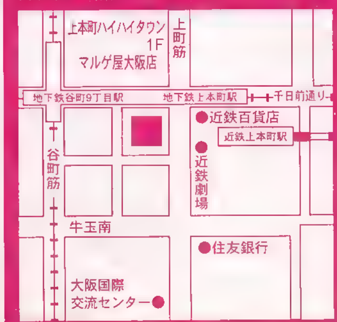
〒450 名古屋市中央区名駅4-4-19
ミスズビル2F TEL.052-583-2970
営業時間 11:00～19:00



大阪上六店



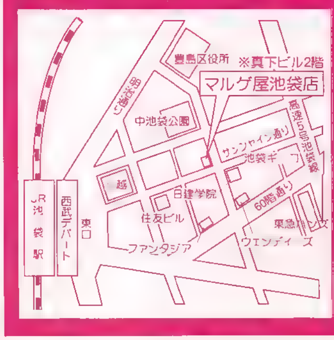
〒543 大阪市天王区上本町6-3-31-119
うえほんまちハイタウン1F TEL.06-775-9348
営業時間 11:00～19:00



池袋店



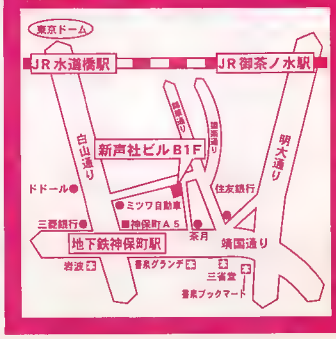
〒101 東京都豊島区東池袋1-15-1 真下ビル2F
TEL.03-3986-7891
営業時間 11:00～21:00



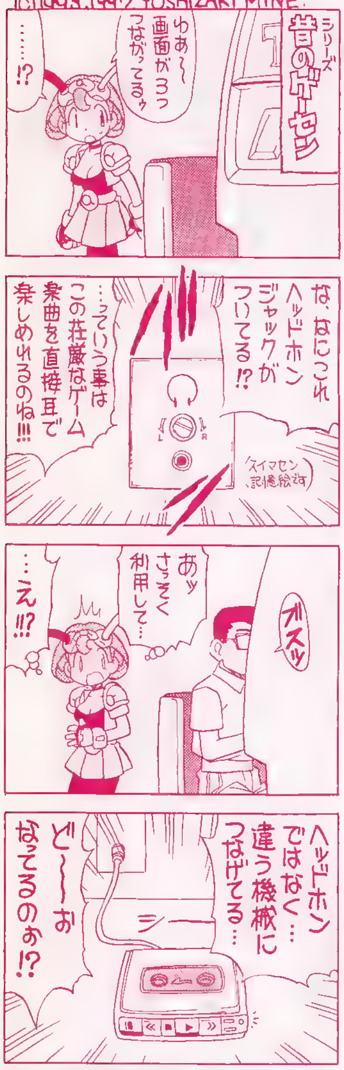
神保町店



〒101 東京都千代田区神田神保町1-26
新声社ビルB1 TEL.03-3293-9325
営業時間 11:00～19:00



MELTYちゃん!



『人恋しい季節…ゲ屋へ出

最新イベントスケジュール

10/4(土)

札幌	SS版あすか120%リミテッド大会
池袋	SS版あすか120%リミテッド大会
神戸三宮	SS版あすか120%リミテッド大会
東京荻窪	鉄拳3大会
大阪梅田	七瀬葵先生サイン会

10/5(日)

神保町	SS版あすか120%リミテッド大会
大阪上六	SS版あすか120%リミテッド大会
名古屋	SS版あすか120%リミテッド大会
札幌	V・セイヴァー予選大会
仙台	SS版あすか120%リミテッド大会
池袋	V・セイヴァー予選大会
神戸三宮	SS版あすか120%リミテッド大会
東京荻窪	SS版あすか120%リミテッド大会
大阪梅田	AM12:00 SS版あすか120%リミテッド大会 あすか大会終了後、V・セイバー予選大会開始

10/10(祝)

神保町	マーヴルVSストリートファイター大会
大阪上六	K・O・F97(女性キャラのみ)
名古屋	SS版デッドオアアライブ大会
札幌	K・O・F97大会
仙台	K・O・F97シングルス
池袋	マーヴルVSストリートファイター大会
神戸三宮	K・O・F97大会
東京荻窪	V・セイヴァー2大会
大阪梅田	ポケットファイター大会

10/11(土)

東京荻窪	ストリートファイターZERO2大会

10/12(日)

神保町	ポケットファイター大会
大阪上六	ときメモ対戦ぱずるだま大会
名古屋	マーヴルVSストリートファイター大会
札幌	アーケードクイズ大会
仙台	K・O・F97大会
池袋	K・O・F97大会
神戸三宮	サイキックフォース
東京荻窪	K・O・F97シングルス大会
大阪梅田	V・セイヴァー2大会

新 商 品

人恋しい季節…センチに決めてみようじゃないですか!
大人気爆烈中のセンチメンタルグラフィティのCDがまたまた登場!

センチメンタルグラフィティドラマCD
『あの日のままの君でいて…1』

10月22日発売　2500円(税別)
　収録内容は、真奈美・ほのか・若菜・優・晶・るりかの6人のストーリーをラジオドラマベースに未放送分を大幅収録したモノ。
　初回特典　描き下ろしプレミアムカード6枚
　さあ予約をしていない君!ぐずぐずして泣きをみないように今すぐ予約をしにゲ屋へゴーだ!ちなみに2は11月19日予定です。

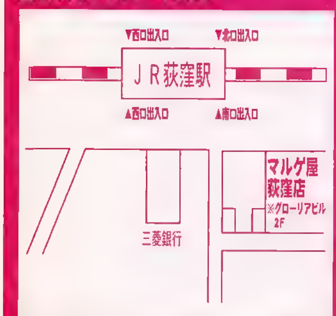
ゲ屋フェア情報

神保町店	10/3〜10/12	大コンシューマーフェア2nd
大阪上六店	10/2〜10/31	悶絶!美少女フェア(ときメモ福袋も有ります)
名古屋店	10/4〜10/10	Tシャツは一年中使えるフェア
札幌店	10/1〜10/31	センチフェア(2000円以上お買い上げの方に限り特典有り)
仙台店	10/6〜10/12	読書の秋ウィーク(スタンプ2倍)
	10/14〜10/19	ピンズフェア(スピードくじ)
池袋店	10/1〜10/15	K・O・Fトトカルチョ(使用率発表)
神戸店	10/1〜10/31	秋のAVフェア(プライスオフ)
東京荻窪店	10/1〜10/18	ゲーメストグッズフェア
大阪梅田店	10/1〜10/12	秋の同人誌フェア
	9/27〜10/12	SNKグッズフェア

東京荻窪店



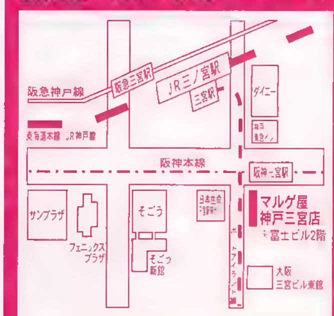
〒167 東京都杉並区荻窪5-30-12
グローリアビル2F TEL.03-3392-8231
営業時間 11:00〜19:00



神戸三宮店



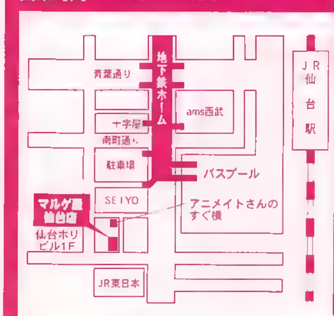
〒651 兵庫県神戸市中央区小野柄通6-1-9
富士ビル2F TEL.078-272-5011
営業時間 11:00〜19:00



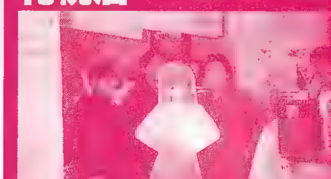
仙台店



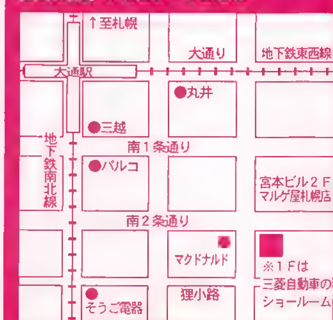
〒980 仙台市青葉区 中央4-9-13
仙台ホリビル1F TEL.022-712-4787
営業時間 11:00〜19:00



札幌店



〒060 札幌市中央区南2条西1-1
宮本ビル2F TEL.011-233-0238
営業時間 11:00〜19:00



●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り『通販申込マニュアル』を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手2枚入れて「〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 ㈱新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOHJIN CORNER

選評：APAPA

今回は珍しくも、純然たるオリジナルマンガの本を掲載しました。このコーナーでは、原則的にはアーケードもの、ゲームもの、オリジナルの順に優先的に載せてますが、本の出来によっては、その壁を飛び越えることができます。

それはそれとして、今回はなぜか鉄拳に偏りましたね。

投稿規定

∴伝言板も同人誌も、非常時連絡用の住所、氏名、電話番号、年齢、性別を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、11月15日発売号締め切りは10月4日、11月29日発売号締め切りは10月20日必着です。

∴同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考対象になりません。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金＆送料）および送金方法。
④掲載希望号を左記の書式で。（「12月15日発売号までに」）
⑤通販申込を受け付ける期間。（例「売り切れるまで」）
⑥本のセールスポイント等の読者へのメッセージ（37文字以内）。

∴伝言板には会員募集や執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで。『○月△日発売号までに掲載希望』と必ず表に書いて指定してください。

同人誌紹介

値段は送料込みです

どーんといってみよーか



スクランブルくらぶ発行A5判オフ20頁。200円の無記名小為替＋130円切手で。

「ティンクルの1Pマンガ本です。P数は少ないですが愛を込めて作りました」

キャラの性格を生かしたネタと複数のキャラのからむネタなどがもっと欲しいぞ。変形(アレンジ)の少ない正統派ティンクル本といえる。読みで不足だが、

（〒791 愛媛県松山市西垣生町27-5 鵜籠悦夫）

forbidden 1211



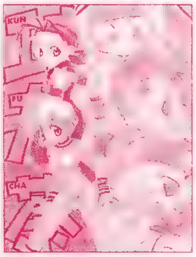
パイロマニア発行B5判オフ252頁。1500円の無記名小為替＋380円切手で。

「特に95が1番という方に」

過去2年間に出した庵本の集大成、ギャグありシリアスあり、やや自己満足本のケはあるが、庵というテーマには似つかわしいかも。頁数のわりに読みごたえが軽いのは、良くもあり、悪くもある。

（〒983 宮城県仙台市宮城野区五輪2-13-33 郷家真琴）

功夫茶



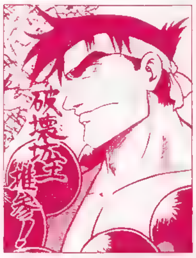
功夫製法発行A5判52頁オフ表紙カラー。500円の無記名小為替＋240円切手で。

「ストⅢオールキャラギャグ本です」

ショートギャグ本。何を見せたいのかが確定されてないため、印象が散漫なのが残念。武器はかわいいキャラと思う。

（〒166 東京都杉並区阿佐ヶ谷北4-28-12 森戸香奈恵）

破壊坊主 推参！



産都配夢発行B6判コピー20頁。100円の無記名小為替＋80円切手2枚にて。

「おらおら状態で一気に作った骸羅の本です。読むと彼のペースにはまります」

ショートギャグマンガとシリアスショート小説。骸羅ファンは押さえておくのが吉。

（〒150 東京都渋谷区東1-4-7 野村方 東・B羽山悠希）

DYNAMITE



STF発行B5判オフ28頁表紙2色。500円を郵便振替にて（00800-6-97080 畠山愉視）に振り込み。97年12月31日まで受付。

「勢い90％の鉄拳3本。ほぼ全ページにファラン、と聞いてときめいた方に♡」

仕上がりを綺麗にするのを目指そう。ショートギャグと予告風シリアスとがあるが、両方見せるにはページ数不足。どちらかをしっかり読ませるべき、だが、愛は読み取れる。

（〒427 静岡県島田市稲荷4-7-24 畠山愉視）

TEKKEN3 INCARNATION

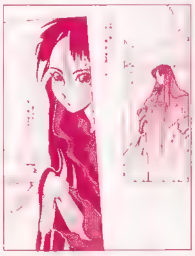
趣味なんです発行A5判オフ188頁表紙2色。1000円の無記名小為替にて。

「風間仁と旧キャラがメインの鉄拳3本」

仁、ポール、吉光などがいい役まわりの小説本。鉄拳3を舞台に、鉄拳2キャラのストーリーを描く。小説を読める鉄拳好きにはお薦めする。

（〒192 東京都八王子市元本郷町3-6-19 菊地智子）

仮想体温のりんかく DANCE-2



九頭百貨公司発行B5判オフ72頁表紙3色。500円分の無記名小為替＋240円切手にて。

「テクノスプラッターなオリジナルコミック」

キャラの心境、演出のすべてに世界設定、ストーリー、分かり辛さのフレーバーがある。それではちょっと濃い。が、個性に魅力はある。これで、何がどうなった、という進行のあるストーリーを描けると、もっと読みたくなる。

（〒164 東京都中野区弥生町1-7-7 くつわだビル405 横山珠姫）

創世の神話



バードスクランブル発行B5判オフ80頁表紙カラー。1040円を郵便振替にて（00160-3-14932 彦坂みどり）に振り込み。

「ポール×仁の恋愛もの。ステキなポールおじさまにエッチな事をされたい人に」

三島家へ行く前の仁の話。マンガが25頁で、あとは小説になっている。内容はⓨを自任しているが、それだけに堕していず、読める。ポールに甘える仁を見たい人へ。18禁。

（〒229-11 神奈川県相模原市田名3310-8 彦坂みどり）

FIRE BLONDE 3



野獣養成所発行A5判76頁表紙カラー。650円分の無記名小為替＋270円切手で。

「ジャッキー×アキラです」

表情がカタいので、感情の動きが心に響いてこないのが弱点。多めの頁数を使って、じっくりと後半のⓨシーンへと引っ張っていく構成は着実でよい。18禁指定します。

（〒980 宮城県仙台市青葉区片平一丁目4-23-606 森方 FB係）

極東最前線



ROTTEN TOKYO発行B5判オフ108頁表紙カラー。900円の無記名小為替＋310円切手にて。

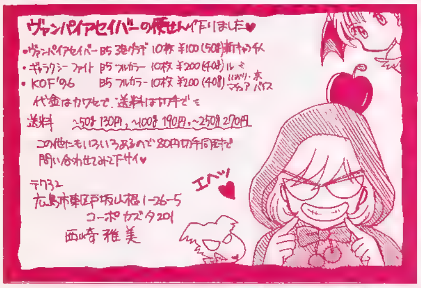
「シリアス・ギャグ有の108P、ブロンクスを愛してる人へ、僕らもです」

個性のある描き手を集めた本。統一のない寄せ集めとも、バラエティに富んだ本とも言える。一応、18禁指定します。

（〒243 神奈川県厚木旭郵便局留 遠藤方「極東」）

●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお薦めします。ミュージックテープ、フィギュアなどの販売広告については、著作権の関係上、掲載できない場合がありますので、内容にご注意ください。また、ハガキの端は印刷に出ないので、端5ミリ以内に住所などが書いてあるハガキや、小さすぎる字で書かれたものは、掲載できません。

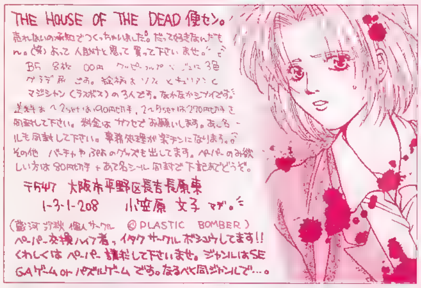
伝言板







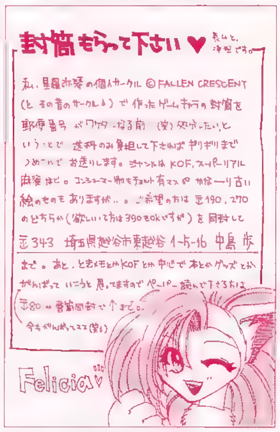




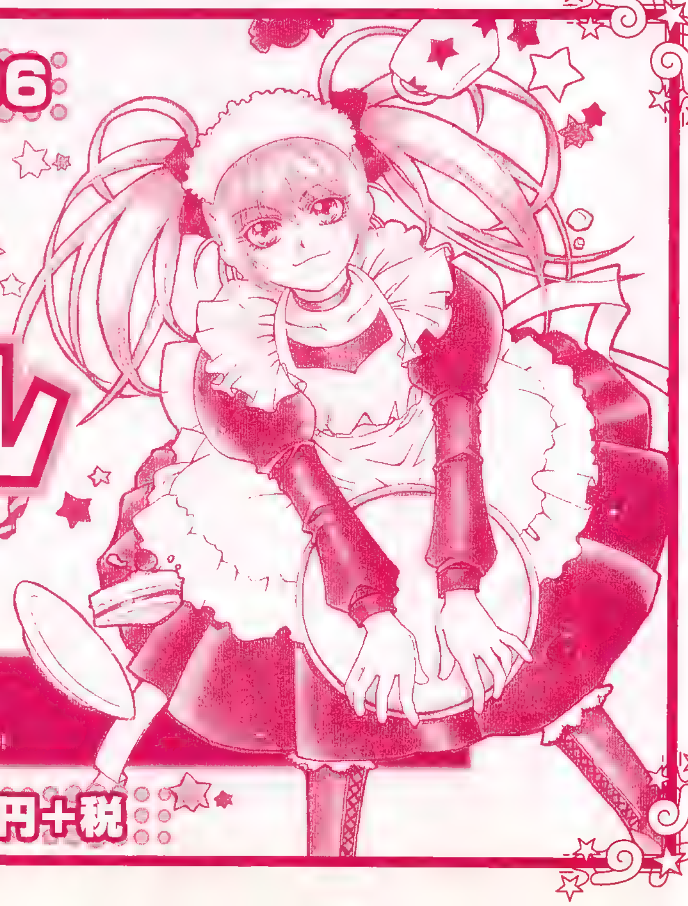












ゲーメストムック vol.96

同人誌マニュアル

同人誌の初心者必見！
同人活動に必要な知識を網羅！

原稿の描き方、印刷の知識、サークル運営、一般参加、イベント参加、通販などを、マンガと文章をおり混ぜて懇切丁寧に説明します。
更に現在同人界で問題になっている「有害図書問題」と「税金問題」にも言及！

絶賛発売中!!　本体価格980円+税

とびまくるのナシだよ！

DISC BOX

今号の新作情報

サイキックフォースパズル大戦 ～オリジナルサウンドトラック～



9月25日発売

ZUNTATAレコード
CD：ZTTL-0015
価格：￥2550（税込み）

家庭用ゲーム機、プレイステーション用に登場した「サイキックフォースパズル大戦」のサウンドトラックが発売された。アーケード版の「サイキックフォース」のVGMをタイトーサウンドチーム「ZUNTATA」のDr.HAGGY氏を始めとするメンバーが新たにアレンジした「パズル大戦」のオリジナルVGM、影山ヒロノブ氏が歌う主題歌、エンディング曲（フルコーラスバージョン）を収録している。

アーケードサウンドトラック004 アルペンレーサー2



9月19日発売

ワンダースピリッツ
CD：WSCA-00002
価格：￥2548（税込み）

昨年冬に大ヒットしたスキーゲームの第2弾として登場！さらに遊び要素が加わり、その面白さはさらにアップ！本物のスキーでも味わえない爽快感を体験できるゲームであったが、そのVGMがいよいよCDで発売されるぞ！収録されているのは、オリジナル曲と作曲者自身が歌唱したヴォーカル曲、伊藤英里子さん歌唱によるボーナスイメージ曲とボリューム満点！特製プレミアムカードが2枚付く！

アーケードサウンドトラック005 エースドライバーシリーズ



9月19日発売

ワンダースピリッツ
CD：WSCA-00003
価格：￥2548（税込み）

待ちに待った！（本当に！私にとって一番出て欲しかったのがようやく実現！ヤッター！アレジ風…）CDが出ました！そのタイトルは「エースドライバーシリーズ」。シリーズといっても2作だけですが、ナムコならではのサウンドはいつもながらグッド！オリジナルの曲に加えてなんと作曲者自身によるアレンジも収録！特製プレミアムカード2枚が特典で付く上、応募特典でキャップももらえるぞ！



ずるずる

8月の下旬、久々にジェットコースターに乗るべく、冬にいっしょにコーチの仕事をしている仲間と富士急ハイランドへ行った！目的はもちろん「FUJIYAMA」である。まずは乗らねばということで午前中に1回！そして夜に乗る「FUJIYAMA II」にも！バンジージャンプに似た落下を味わえてもう最高！次はねえのか～っ！

TOP10 7/1～7/31 (ゲ)屋東京店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格
CD BEST10	1	2	120	ザ・キング・オブ・ファイターズ 97	PC	PCCB-273	￥1748
	2	1	105	G-DARIUS	TA	ZTTL-14	￥2429
	3	3	90	ヴァンパイアセイヴァー	VI	VICL-66098	￥3100
	4	7	82	センチメンタルグラフィティ 七瀬 優	NA	NACG-1011	￥1456
	5	4	70	Iravati/林原めぐみ	KR	KICS-640	￥2857
	5	5	70	センチメンタルグラフィティ 山本るりか	NA	NACG-1010	￥1456
	7	5	61	センチメンタルグラフィティ 遠藤 晶	NA	NACG-1012	￥1456
	8	8	45	悠久幻想曲ドラマCD	PC	PCCB-272	￥2427
	8	－	45	SNKサウンドコレクション ギース・ハワード	PC	PCCB-275	￥1456
	10	－	40	ときめきメモリアル ボーカルベスト4	KR	KICA-7785	￥3398
ビデオ BEST10	1	1	144	鉄拳3 Act.1	SS	GV-35	￥5800
	2	2	110	バトルガレッガ	SS	GV-27	￥5800
	3	4	90	マーヴルスーパーヒーローズ	SS	GV-23	￥4800
	4	3	75	ストリートファイターIII	SS	GV-36	￥4800
	4	4	75	レイストーム	SS	GV-30	￥5800
	6	6	58	X-MEN vs ストリートファイター	SS	GV-31	￥5800
	7	6	50	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SS	GV-35	￥4800
	8	8	41	リアルバウト餓狼伝説	SS	GV-24	￥4800
	9	8	38	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	SS	GV-32	￥4800
	10	8	30	バーチャファイター3 疾風の章	TC	TYVY-5013	￥4900

PC:ポニーキャニオン　KR:キングレコード　VE:ビクターエンタテインメント
SS:新声社　TE:東芝EMI　RE:メディアレモラス　TA:タイトー
CR:コロムビアレコード　BM:BMGビクター　NA:NECアベニュー
WS:ワンダースピリッツ

CD&ビデオトップ10

CD編

逆転してトップへ経ったのはKOF97！まさに旬のゲームであるが、他メーカーも次々と新タイトルを出してくるので、その座は危ういかも。

2位に落ちたGダライアス。でも長居は間違いなしだろう。9位のギースもの。気になっているのは私だけ？

ビデオ編

安定して鉄拳3がトップをキープ。これに続いてバトルガレッガもキープ。これだけ強いと今年もう一度ゲーメスト大賞にノミネートされても上に来そうだ！

SNK関係がやや低迷しているが、いずれ大旋風が吹き荒れること間違いなし！

今号のオススメタイトル

8月31日に3年振りになるZUNTATAライブを聴きに行ったんだけど、そのときに感じたことをもう一言。



「究極タイガー　-G.S.M.TAITO2-」
ポニーキャニオン/サイトロン

最近のVGMは、ハードがいいせいか、ライブで生演奏で聴いていても変わらないんだよね。生で聴ける！といううれしさはあったけど、なんか盛り上がりが自分には足らなかった気がした。

そんな意味から考えると、昔のタイトルはよかった！中でもトップランディング系が。

ビデオの発売は、CDに比べると少し時間が経ってからになる。それは攻略性を重視するためだが、その内容のレベルの高さからか、CDの売り上げベスト10と比べると、そのタイトルは半数が昨年発売のゲームだ。

1年のも前のゲームのビデオがまだ売れるなんて…なんて疑問が出るかもしれないが、逆に言うとまだ現役のゲームとして人気があるとも言えるのではないだろうか。



「リアルバウト餓狼伝説」
新声社 GV-24

ついにハチの登場！

THE NEW WORKS

サイトロンファンタスティックキャラクターシリーズ マリーのアトリエ

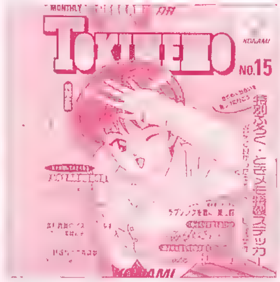


9月19日発売

サイトロン/ポニーキャニオン
CD：PCCB-00280
価格：￥2548（税込み）

プレイステーション用ソフトとして5月に発売された「マリーのアトリエ」のサウンドトラックが発売された！このCDに収録されている曲は、楽曲に定評のあるガストサウンドチームが担当。精魂込めて吟味されて選ばれた曲は16曲！それらをメドレーにして13曲にまとめたのが中身だ！付録に付くブックは、オールカラーの12ページと豪華！また初回特典としてピクチャーCDもある。

月刊ときめきメモリアル No.15



10月3日発売

コナミ（キングレコード）
CD：KICA-7772
価格：￥2243（税込み）

昨年の8月から毎月発売されてきた「月刊ときめきメモリアル」も1周年を迎えたわけだが、まだまだその勢いは止まらず加速するばかり！今回は、古式ゆかりのこころ温まる1曲に、五十嵐麗さんが作詞した鏡魅羅のイメージソングが入り、いつも通りの各コーナーに加えて特別企画ものとして「あなたが作るときメモソング座談会」も収録！特別付録として特製のステッカーも付いてくるぞ！

悪魔城ドラキュラX リミックス



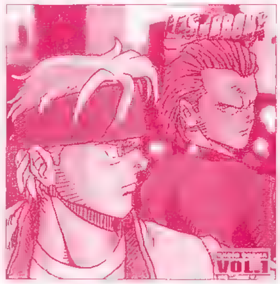
10月3日発売

KONAMIX/キングレコード
CD：KICA-7801
価格：￥2447（税込み）

今度新しくできたコナミのレーベル「KONAMIX」はコナミレーベルを素材としたアレンジやリミックスを集めたものを独立させたレーベル！その第1弾として悪魔城ドラキュラのクラブアレンジが発売される。

これに先立ち、先行アナログシングル（両A面）「ドラキュラX/DJ FEILONG」を9月12日に発売（KMX-001、税込み1155円）された。この新しいレーベルに注目！

LAST BRONX ラジオドラマVOL.1



9月19日発売

アイノクスレコード
CD：PCCG-95002
価格：￥2854（税込み）

昨年アーケードで妙な盛り上がりでヒットし、今年の8月にサターン版で発売された「ラストブロンクス」がなんとラジオドラマになった。この中身は、文化放送で毎週火曜日に放送されている「佐竹雅昭と林原めぐみの無法塾」の中で4月から8月まで放送された「ラストブロンクス」のラジオドラマを集めたもの。これに未発表のストーリーやコント集も入る。出演声優陣も緒方恵美など超豪華だ！



小森まなみの素敵に Love for You

ゲーメストプリゼンツ

小さな森のないしょ話

まみのお便り郵便箱

Q まみ姉のアルバム「Tiny Angel」が出るそうですが、いつ発売でいくらですか？また、どんな曲が入っていますか？くわしく教えて下さい

(L.N.ヒュプロスくん)

A 「Tiny Angel」(KICS-463) は10月3日にキングレコードより発売！もうすぐです。6曲入りのゲーム主題歌のコンピレーションアルバムで、2160円です。

<曲目>

1.LOVE FOR YOUーあなたを知りたい
(文化放送系8局ネット、番組テーマ曲)
2.Come on the HERO -Version M-
(SS版"キューブバトラー"主題歌)
3.フォトジェニック
(PS・SS版"フォトジェニック"挿入歌)
4.Happy Happy Birthday
(PS・SS版"フォトジェニック"主題歌)
5.THUNDERBOLT-ボクはキミが必要-
(新曲)
6.I miss you (新曲)

初回封入特典にはなんとオリジナルのトレーディングカードが2種類入ってます。(1枚は人気ゲームキャラデザイナーすぎやま現象先生の書き下ろし)「初回でゲットしたほうがおトクですぜ(笑)とボスも申しておりました。



(L.N.平等院鳳凰堂くん)

うっまーい！春麗の太モモに思わずクラッ。まみの特徴もよくとらえてるんでビックリ。また、ラスト待ってるね！

かのコスプレさせて

ア)

番組オープニング・テーマ
Love For You
～あなたを知りたい～
作詞：小森まなみ
作曲・編曲：池間史規
コーラス：A・S・R (高橋直純)

ちっちゃな元気　ポケットにつめこんで
青い信号シグナル　駆け出した手を振って
空の五線紙　描くメロディたち
新しい風　ほら　背中を押すの
めぐりあえたあの日から
湧き上がる優しい力
マイクの向こうに今夜
あなたが待ってるから…
声が聴こえますか!?
もっともっと聴かせて
壊れかけてた夢と
ときめきほら　あふれてくるよ
声が聴こえますか!?
もっともっと聴かせて
心の扉　あけて
素敵にLoveForYou

放送局はご覧のとおり！文化放送をキーステーションに、北は北海道から南は九州まで、全国規模で聴くことができます！

放送局&放送時間

(東京) 文化放送・QR　毎週金曜26：00～26：30
(大阪) 朝日放送・ABC　毎週金曜25：10～25：40
(名古屋) 東海ラジオ・SF　毎週金曜23：30～24：00
(博多) 九州朝日放送・KBC　毎週金曜24：00～24：30
(札幌) STVラジオ　毎週日曜23：30～24：00
(仙台) 東北放送・TBC　毎週金曜23：00～23：30
※(山形) 山形放送　毎週木曜23：00～23：30
(福井) 福井放送　毎週火曜23：00～23：30
※山形放送、福井放送は他の6局とはCMが異なります

ゲーメスト読みました。ラジオでも誌面でも言えない悩み事。がんばってください。後になって後悔しないマミ姉らしい結果を出してください。

(日野市　夢の息吹くん)

また一人でかかえこんじゃってるんだね。何かあったらさ、いつでも言ってよ!!

(名古屋市　松本彰くん)

…などなど、優しくてあったかいお手紙にウルウルしてるコモリです。ううん、お手紙だけじゃない。杉並公会堂の夏まつりでも、幕張メッセのゲームショーでも「読んだから来たよ！頑張ってね」と何人ものリスナーや読者さんに励まされたっけ。しあわせもんだよね、アタシ。

本当にどうもありがとう！その悩み自体は、今でも続いていて、ジワジワと悲しみがふくらんでくるけれど、みんなの笑顔が、泣きすぎてカラッポになったガソリンタンクをまた満たしてくれたみたい。また歩いていけそうです。もうすぐ待望のアルバムもリリースされるし、その『Tiny Angel』ツアーもあるし、あんまりしょぼくれてもいられないものね。次に泣き言を言う時はきっと、『それ』の結果が出た時。その時はホントに壊れてるかもしれないんで、どうぞ受けとめてくださいね…。季節の変わり目です。あなたもどうかお元気でいてくださいね！

お知らせ

なんとなんと初のコンサートが決定しました！その名も『小森まなみTiny Angel 97' featuring As-Revolution』

■日時：11月23日(日)
15時～／18時～　2回公演
■場所：渋谷　ON AIR EAST

チケットは9／13より全国プレイガイドまたはコンビニで発売中！(税抜き4,500円) 空席等のお問い合わせは03-3796-9999オデッセーまで。

あつい歌、あったかい歌、いっぱい　うたうよー！

CAPCOM

岡本吉起（おかもと よしき）の福 まるふくコーナー



今号のお題 「アメコミでゲーム作って何が悪い！」

Profile

岡本吉起（おかもとよしき）／株式会社カプコンの開発本部長、常務取締役。同社のアーケードとコンシューマ、両方の開発の方向を決める男。愛媛県南宇和郡一本松町の生まれで、実家からイノシシの肉が送られてきたりする。昭和36年6月10日生。

Yoshiki OKAMOTO Presents MARU-FUKU Corner

どーも、岡本です。スッパリ言っちゃうと、わたしはアメコミが好きです。なんかイイじゃないっすか、筋肉ムキムキの連中がハデな服着て、変な超能力使ってボコボコ殴り合うのって。

ゲーム業界じゃ、昔っからアメコミ版権の作品ってのは多いんですが、悲しいことに古いのは、どれも評判がよくなかったんですよね。なんか、暑苦しいばっかりでカッコよくなかったり、ゲーム全体がアレだったりして。そんなゲームで初めてアメコミを知った日本の若者が、「アメコミってダサい」と誤解するのは、さすがに放っておけない気がしました。

で「アメコミのキャラクターに罪はない、連中を使っても、ちゃんとカッコよくて面白いゲームはできるんだ！」ってな事を証明したくて作ったのが、94年の『X-MEN』と95年の『マーヴル・スーパーヒーローズ』なんですよ。いやもう、カプコン最強クラスの開発メンバーをそろえて、ムチャクチャ気合入れました。

ところがこれが…ま、ご存じの通り、日本じゃ売り上げがチョイとアレだったんですね。プレイヤーの皆さんの評価も色々分かれるでしょうが、なによりオペレーターの人が、アメコミって事で警戒しちゃったのが最大の原因でしょう。長年の偏見は、思ったよりも根が深かったわけですな。本国アメリカでの評価はかなり高かったんで、わたし個人は嬉しかったんですが、商売としてはそれじゃ困ります。それに、「アメコミはダサい」って偏見はいくらか壊すことができたけど、「アメコミは売れない」って偏見を裏付けて終わったんじゃ、気持ちの方もおさまりがつきませんわな。

そんな中で出来上がったのが、去年の『X-MEN vs.ストリートファイター』です。あんまり強引なネタなんで、社内でも最初っから賛否両論あったんですが、結果はこれまたご存じの通り、大成功でした。ストリートファイターの知名度とか、開発チームの創意工夫とか、成功の理由は色々考えられるワケですが、アメコミキャラの「ハデさ」と、組み合わせの「違和感」が、みんなの常識をブッ壊した、ってのも無視できないでしょう。日本でも、このゲームをきっかけにマーヴルのキャラクターを好きになった人が多いみたいで、やっと念願がかなったってもんですね。

この強引な作品の、もっと強引な続編が、いま賛否両論巻き起こして稼働中の『マーヴル・スーパーヒーローズvs.ストリートファイター』。チョイと強引すぎたのか、「賛否両論」のバランスがなんかアレみたいですがね。でも、文句のある人も、このvs.シリーズの味は脳みそを砕くハデさと違和感なんだと思って、笑ってプレイしてくれたらうれしいんですが…ダメっすか？

じゃ、次回作のための予習ってコトでどうです？なにしろ今度は…おっと、こっから先はまだヒミツ。

福 YOSHIKI OKAMOTO PRESENTS

ヒミツついでに、プレゼントの内容もヒミツ…ってワケにゃいかないでしょうから、お教えしましょう。アメリカはマクファーレン・トイズ社のアクションフィギュア、「モンスターズ」シリーズに、西村キヌとBENGUSのサイン＆イラストを入れて、1個ずつ4名さまにプレゼント。一見、今回の話題にゼンゼン関係ないみたいですが、実はあるんですよ。このマクファーレンって男は元々（つうか今も）アメコミの絵描きで、自分で気に入るようなオモチャを作るために、まずオモチャ会社から作っちゃった、って野郎ですからね。…やっぱ、あんま関係ないか。じゃ、『マーヴルvs.ストリート』のほか、『ポケットファイター』や『クイズなないろドリームス』なんかのポスターに絵師たちがサインしたものを、どれか一本ずつ付けましょう。例によってご意見ご感想といっしょに、以下の宛先までおハガキよろしくぅ！



〒101 東京都千代田区神田神保町 1-26
新声社 ゲーメスト編集部
「岡本吉起のまるふくコーナー 10/30号プレゼント」係
（ご希望の賞品名を記入してください。）

 写真提供：「セガサターンマガジン」

NAMENNAYO A DAREDEVIL

大好評!

猛者♥通信

早くも

第1回

田渕健康　k・tabuti

～はじめに～「シーンの中での個の在り方を考える」

ビデオゲームが世に生を受けて早25年。

長きに渡りアングラなサブカルチャー的扱いを受けてきた**「ビデオゲーム」**だが、今では立派に市民権を得て、性別世代を越えた一大文化として現代社会に根付くこととなっているのは御周知の通りである。

そのビデオゲームの歴史の中でも特殊な位置付けとして異彩を放っていたのが**「ゲームセンター」**であろう。

「ゲームセンター」…見知らぬ人々と肩を並べ、客たちは黙々とモニターへ向かい合っている一種異様な光景が展開される空間。

そこで人々が興じるのは、ただ金と時間を浪費するだけで、即物的な見返りはほとんど無い行為、ビデオゲーム。しかし、人々は知ってしまったのだ。金と時間と引き換えに、ゲームをプレイすることによって享受できる、何ものにも替えがたい**精神的充足**を。



家庭用ゲームよりもストイックなプレイ姿勢を要求されるゲーム群。そして継続、上達していくのはプレイヤーの自主性のみに委ねられているという選択肢の幅広さ、そしてシビアさ。

ただ惰性や流行りでゲームをやるのもいいかもしれない。もともとゲームセンターは暇つぶしの場所であった。惰性で時間を浪費していくのもまた正しいゲーセンでの過ごし方のひとつだろう。

しかし、ゲーメストを読んでくれている諸兄は、何よりも**「ゲームを通じて、もっとゲームセンターを楽しみたい」**との意向を持っていることと思う。

ならば一度、何故自分はゲームセンターを選び、アーケードゲームにコインを投入することを選んだのか考えてみてはどうだろうか。



家庭用ゲーム機には無い高スペック基板のゲームを楽しみたい、見知らぬ人との対戦により自分の腕を試したい、自分の限界に挑戦して全国一のスコアを目指したい…。

おのおのがゲーセンに足を運ぶ理由は千差万別だろう。ゲーセンでのみ享受できる楽しみ方は一つではないし、また漠然と「あの雰囲気が好きだ」などと感覚的な**嗜好理由**もあると思う。

そこで今回提案したいのは、その各目の目的を踏まえた上で、自分がゲームセンターに通うことにより、そのゲームをプレイすることにより「自分は何を得ることができるのか?」との自問をしてみてはどうか、ということなのだ。

欲求を満たした上で、何が自分の血肉となったのか?この経験は今後自分の向上にどう役に立つのか?そんな内的考察を重ねていくことは、さらに楽しく、意義あるゲーセンライフを享受するのにきっと役に立つことだろう。

このコーナーは己の自主性を活かして、能動的にゲームセンターを楽しみたいと日々模索するゲーマーたちのために発足された、開かれた討論と考察の場である。

「ゲーマー」という新しい人種の存在意義と可能性、ゲームプレイに於ける知覚と触覚の究極のリンク、ゲームセンターという不確定多数の人間との共有空間のこれからの在り方を、一緒に突き詰めていこう。なんつったり。



時間ですよ いきなり

ういす。今回唐突に始まった**「猛者通信」**ですが～このコーナーはゲームセンターに関るよしなし事をとりとめもなく取り上げ、いい具合に肩の力の抜けたバラエティコーナーを目指すべく



発足しました。

ん？ゲーマーの存在意義？プレイ後の内的考察？何スかそれ食いモンすか？当番組は小難しい理屈抜きの、今が楽しければそれでいーじゃん的なライト感覚で展開される、小気味よい脱力感に溢れた牧歌的企画めじろ押しコーナーになる予定なのです。

そもそもゲームセンターに通う、ということは「アウトであり、インである」。つまり、外の世界へと出ていくのにも関らず、インドアの指向性を持った、他の趣味には見られない特異性を持っている。外を通っての、内への帰結。

「外の世界」と多いに関りを持つはずなのに、持たねばならぬはずなのに、なぜか内へ内へと向かってしまう奇妙な性質を持った「アーケードゲーマー」たちのアイテ（略）

とかいったどーでもよい語りはおいといて。

…まあ、ゲームセンターでより楽しげに遊ぶために、色々な角度から「ゲーム」＆「ゲームセンター」にアプローチしてみようという冒険コーナー、それがこの**「猛者通信」**なんですなあ。

人里知られぬ秘境ゲーセンを紹介したり、危険な香りするゲームイベントにダイヴしたり、突発インタビューを敢行したりと、バラエティに富んだ企画モノをお届けする予定です。

このコーナーの案内役は私、田渕健康が務めさせて頂きますが、ゲストライターも多数登場する予定なのでお楽しみに。

募集しちょる！

当コーナーでは、今後に備えて読者の皆さんのおハガキ募集中である。今の所、募集しているのは！

・猛者通信でやってほしい企画（ゲームセンター、アーケードゲーム絡みのものならなんでもOK）を**大募集。**

今後の予定としては、AMショーの舞台裏を探る「AMショーリポートマニアックス」や、「駄菓子屋ゲーセンリターンズ」「デパートの屋上ゲーセンを追え！」などが控えております。

他にも**「全国美女店員決定戦」**や**「全国ゲ屋スタンプラリー」**など、怪しげな企画も予定されてるんで、これらを上回るイカス企画を待ってます。

・ゲーム業界に関する疑問質問をぶつけてみよう！

「どうして地方によってアーケードゲームの発売日が違うの？」と言った素朴なものから、「ロケテストって何？」といったちょっとマニアックな質問まで何でも大募集。

とりあえず**「何でもいいからこんなん見たいな」**という企画案があったら送ってくださいな。

なお、このコーナーで採用された方にはもれなく**「モ通オリジナル特攻服」**をプレゼントもしくは強制送付いたします。

最初は写真のようなチープなブツですが、連載が続いていくに従ってパワーアップしていく予定である。本当か？

そんなこんなで次号以降から本格的に発進の**「猛者通信」**。どーかひとつ宜しく。

今回の DUST OF HUMAN



ライターネーム
ずるずる
スコアネーム
CHAT-INFINITE-ZURUZURU
本名
あったっけ？
出身
東京都大田区
好きな女優
松下由樹
好きなアイドル
奥菜恵
上原多香子
趣味
スキー・旅行
ボウリング
女の子鑑賞

ずるずる先生ご登場！ Vol.3

あなた、人間やめますか？ゲームやめますか…？

DUST OF HUMAN えっ!?

プロジェクトDOH

このコーナーもめでたく3(4)回目を迎えました。読者のみんなにどう受け取られているかちょっぴり不安。みんな感想送ってね！

気がついたらゲームが趣味になっていた

大人になるといろいろな情報を手に入れることができるようになり、何か新しい遊びでも始めようかなと思うようになる。いろいろな理由がそこにはあって、例えば女の子と友達になりたくてとか、テレビで見ていたテニスがカッコイイと思ったからとか、今それが流行っているとかって。

でもどうだろう。子供の頃ってそんなことを考えて物事にハマっていくことってほとんどないと思うんだ。

とにかく面白くて時間を忘れてしまうほどハマってしまう。いつしかそれが趣味になっていた。そんなことってありませんか？私の場合、それがビデオゲームだったのです！

でも物事には始まりというものがある。ではゲームが趣味になるきっかけはなんだったのだろうと思い出してみると、友人の家で遊んでいた「テレビゲーム」だったみたい。

友人宅にいかないと遊べないということがあったため、より上手になるべくデパートのおもちゃ売り場に通うようになっていたんだけど。その延長線上で屋上の遊園地にも通うようになっていった。

そんなことをくり返していたある日、その遊園地に新しいゲームが入った！それは、「スペースインベーダー」。

このゲームは私にとってとても衝撃的なものでした。今までのゲームとはくらべものにならないほどレベルの高い操作が必要だったからです！

でもお小遣いの少ない私にはやり込むなんてことができず、見ることが多かった。

このときからか、他人のプレイを見て自分のモノにしてお金を節約しようと思ったのは！この姿勢って今も私の中に残っていて、「とりあえず見てみる」を実践している。

次第にゲームに関わる時間が多くなり、趣味の一つにしか過ぎなかったゲームが、生活の一部になっていった。

運命を決めたゲーム仲間との出会い

中学生当時はループゲームが多かったこともあり、当時の目標として「終わらなくなる！」ことがあった。終わらなくなれば1コインで何時間も遊べるでしょう！それが悪かったんでしょうね、きっと！

そんな頃だったかなあ。「命の100円」とかいってえらく気合を入れてコインを投入してゲームをしていたのは！

このころ、まわりにゲームをする人が少なく（千葉の田舎なため）、1人でゲームセンターにいくことが多かった。

当時、ゲームセンターは不良の巣といわれていたので、よく学校の生活指導の先生が見回りをしていた。そのため地元のゲーセンに入れなかった。

また立場上、（こんなやつでも学級委員長をやっていましたから！）捕まるわけにはいかなかったので（笑）！

高校生になると、知らない土地から来る人に会えるようになった。そんな中で友人ができると当然行動範囲が広がるわけだけど、自分よりももっとゲームをやっている友人に出会うことにより、今まで自分が小さい世界にいたことを知った。ゲームメーカーの直営店があることもそのとき知ったぐらいですから。

そんな付き合いをしているとふと気が付いたのです。ゲームで友人ができるんだって！

そんな友人（今でも一緒に遊んでいる！）と大きいゲームセンターへ。するとそこには、「常連さん」という人がいるじゃないですか！

それだけなら別に「好きなヤツがいるんだな」と思うだけなのだろうが、なんとゲームのスコアを争っているではないですか！これにはビックリしました。それまでは、ゲームの中のスコアランクの上に自分がなればと思っていたのに、スコアを集計し、そのゲーセンで誰が一番上手なのかを争っていたんです！さらにビックリしたのがそのスコアが全国でどれだけのモノなのかというのが分かったことです！

当時はまだ「ゲーメスト」は創刊されてなく、「ベーシックマガジン」の「チャレンジハイスコア！」で集計されていた。「オレもやってみるか！」と思うも、何ともお小遣いの少ない私にはとてもできるレベルではなかったのです。

しかたなく、友人の金魚のフン的な存在としてくっついてゲームを見ていました。

高校を卒業すると、ゲーマーの登竜門である浪人生へ。

「バブルボブル」と出会い、「CHAT」の一員に！

いきなり1日が自由の時間（おい！勉強は！）になった私は、今までの欲求を満たすべくゲームにどんどんハマっていったのです。

本来なら予備校に行くはずなのにそのそばにあったゲームセンター、千葉の津田沼にあるダイエー6階のサンペディック・ナムコランド（現プリッツ）に通うようになっていた。

以前からここは友人の金魚のフンとしていっていたので、常連の顔は知っていたけど、話はしたことがなかった。それも当然でしょう。自分よりも上の世界の人なのだから。レベルも違うし、ゲームに対する考え方も違うし。

そこで考えたのが、そのレベルに達すること！それにはゲームでアピールしなければと！そこで選んだゲームが「バベルの塔」（ナムコ）だったのです。ハマりました！

長くできるようになると、店員の人が話しかけてくれるようになり、少しずつ「常連さん」に近づいていきました。

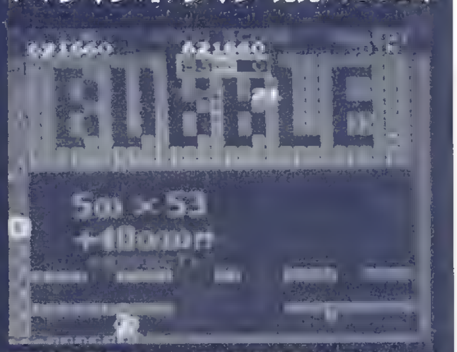
そんな状況を一気に解決してくれたのがその数カ月後に登場した「バブルボブル」（タイトー）だったのです！

よほど自分にあっていたのか、連日のようにやっていました。そのおかげで終わらなくなったし、常連たちにも認められるようになった。

このころになると「ゲーメスト」も少しずつメジャーになり、本屋でも見かけるようになり、「めざせ！ハイスコア」

バブルボブル

タイトー
発売/1986年



■敵を全部倒す、アイテムを使うなどしてステージをクリアしていくアクションゲーム。今の自分から思うとよくやったなと思う1つで、これがなければ今の自分もなかったゲーム。自分の宝である。

DUST OF HUMAN えっ!? オレみたいになっちゃダメだぞ

ウイニングラン ナムコ 発売/1988年



■ビデオゲーム界に初めて登場したポリゴンゲーム。今から思うととても処理が遅くて何だよと思うが、当時はそのスピードでもリアルタイムにCGの中でゲームができたのですごくうれしかった。

をチェックし始めていた。

このころナムコランドの常連は10～15人ほどになっていた。どいつもこいつもひとクセもふたクセもあるスコアラーで、チャンスがあれば全国トップを狙える仲間たちであった。

そんな中から1人、2人とゲーメストから原稿を依頼される人が出てきたのだ。

古い読者はご存じかもしれないが、あある じーぶー、YOU・Aらがライターとして入っていったのだ。

しばらくするとゲーメストのコーナーの1つで、ゲームサークル紹介のコーナーにゲーメストライターのSPY大和氏からオレらの仲間が紹介される話がきた。でもそのとき、オレらの仲間にはサークル名がなかったのです！

大急ぎでサークル名を考えることになったんだけど、最初はアミューズメントチーム千葉で「ATC」にしようと思ったらすでにあったらしく断念。考えていくうちに雑談という意味の「CHAT」と千葉アミューズメントチームの2つの意味を込めた名前に決まり、いざ紹介へとなったのです（これが載ったのはNO.14です）。

そしていよいよ全国区へ！

自分の名前を売るべく地方へ遠征し始めたのがこの頃。

それに加え、当時のキングオブゲーセンであったPC巣鴨キャロットに通い始めたのもこの頃であった。

目的は当然名前を売ること。

でも全国トップレベルのゲーマーが集まる巣鴨キャロットではカスのような存在であった。とても私のような低レベルのプレイヤーがゲームをできるところではなく（ていうか、ものすごい冷たく視線が怖くて…）ただただ上手な人のプレイを見るだけだった。それも3m以上離れて！そうしないと（視界にはいるので）嫌われそうだったので。情報ノートなんて見ようものなら…書くことさえできないほどピリピリしていたことが思い出される。

そんな中で感覚が磨かれたのか、少しずつ距離が近づいていくのを実感できた。

二浪に突入するもゲーメストから仕事の依頼が…

一浪時代を、常連になることと名前を売ることに熱中しすぎて見事に二浪へ…（でもスベリ止めにはちゃんと合格していました）。

当時のゲーメストのライター陣は、学生の人が多く、学生を終えると就職し、ゲーメストを卒業する形が多かった。

そんな時代なため、3月になるとやめる人が出てくる。となると入る人もいる。それが私だったのです。

そんなとき、3月でやめることになったイラストレーターの転清さんの穴埋めとして入ることになった。職としては「マップライター」として！

絵を描くのも好きだった私、人よりは上手に描くことができた。（ただし人間はだめ！）。

そんなもんだから、初めての仕事はてっきりマップ描きだったとつい最近まで思っていたら（ナムコの「アサルト」のマップ描き）なんとニューゲームの紹介だったのです！

そのゲーム名は「ギャラクシーフォース」（セガ）。

いきなり大型乗り物系！このときに私のライター人生が決まったのかもしれませんね。

苦悩の日々が続いた3年間

なんともタイミング良くゲーメストで仕事ができるようになったわけだが、そこで待っていたのは、当時のライターのレベルの高さと自分のレベルの差であった。

バリバリの全国トップレベルのライターの中にトップをとったことのないヤツが入ったのですからね。このプレッシャーは大変なもので、毎日ビクビクして仕事をしていた。

そんなプレッシャーを弾のけるにはやはり全国トップを取らなければならなかった。

しかしライターはその立場の関係上、スコアアタックに有利なため、狙うのは許されていなかった。これがまたプレッシャーに拍車を掛けた。「何とかしてトップを取って信用、信頼を得なければ…」と思い、自分のなかでルールを勝手に作り（発売後、半年経ってから狙うこと！）禁を破り、トップを狙うことを決心した。

しかし事はそううまく進まなかった。元々のポテンシャルが低かったのだろう。

しかしチャンスが回ってきた！そのゲームは業界初のポリゴンゲームのドライブゲーム「ウイニングラン」（ナムコ）！

このゲームで初めて全国トップの称号を手に入れることに成功した私は、ライターとしてもプレイヤーとしても大きく前進できたと思う。

でもそれからというもの、そのレベルを維持しなければならないというプレッシャーが待っていたのだった。

ゲームが好きだから攻略するのが好きだからいつまでもライターでいたい

バイト感覚で始めたこの仕事が、いつの間にか本業になってしまったわけだが、別になりたいと思って就いた仕事ではなく、ゲームするのが好きで、人よりも先にうまくなるのが好きで、文字を書くのが好きだったことがマッチしたせいだろう。この仕事が10年も、それもゲーメストひと筋でやってこれたのもね！

私以外のライターを見てもやはりそんな感じなのかも知れない。人よりも先にレベルの高いことをやらなきゃいけないし、編集の人からは「締め切りーっ！」って追い立てられて寝る間も襲われ、大変な思いをして仕事を投げ出しそうになるんだけど「ゲームが好きだから」っていうだけでそんな苦しさがクリアされてしまうのだから！

そんな10年間の中にも転機があった。それは対戦格闘ゲームの大ブームだった。

それまではいろいろなジャンルのゲームが出ていたのに、一気に片寄り始めたのです！「格ゲー」じゃないと売れないって！私にとってこの流れは冷たくつらいものに感じてしまったのです（でもかな～りハマってたりするけど…）。

いつかドライブゲームが大ブームになって私が増刊で忙しくなって死ねることを夢見ているんだけど…。

ついに公開!?「ずるずる」の由来について

最初は自分の名前で入力（省略した形でとか）をしていたんだけど、あるとき、ドンキーコングをプレイしていて名前を書こうとしたら、12文字も書けることから何か文章めいたことでも入力しようと思ったんです。そのときたまたま2P側（当時はテーブル台なので、正面にいる！）にいた友人がカゼをひいて鼻をすすっていたため思わず「ZURUZURU」と入力してしまったのです！（すっごく単純）

それからというもの、何ともこのフレーズが気に入って使うようになったのです！その後、もっとカッコイイ名前に変えようかと思ったんだけど、あのとき正面に座っていた友人が砲丸投げでなんと日本記録を出してしまったのです！（以後8年くらいキープ！）そしたら何か妙に名前に愛着が出てきてしまい、変えられなくなってしまったのです！

今でもライターネームで使っているぐらい（今年で17年も背負っている！）だから、きっと死ぬまで使うでしょうね（でもこのネーム、テレビの仕事で少し改名させられたりもした。ちょっと悲しかった）。

「人間のクズ」と言われても強く生きていくよ～ん

自分の人生を振り返ると、誰が見ても普通じゃないよね。

浪人生活中にゲームセンターへ通うなんて今じゃあ当たり前だけど、大学卒業なんていう称号も捨てたなんて（最近になってプーって身分が正統化されているけど）。でも好きなら苦しくたって何でもできるってことも言えんだよね。

今は調子がいいけど、いつか具合が悪くなることだってあると思う。でもそんなとき、苦悩した3年間（原稿料が少なくて1日1食だったこともあったし…）を思い出せば何でもクリアできるって（最近入ったライターには決してわからない世界だね）。

本当にクズだった時代を知っているオレらだからこそ、これからも強く生きていけるんだと思っています。

死ぬときゃメストも一緒！（そりゃあ言い過ぎだって！）

CHAT 千葉アミューズメントチーム



■さすがに今はみんなの年齢も上がり、ゲームをする時間も少なくなり全国トップを狙うことはなくなったが、10年たってもほぼ毎週集まっている。その結束力は、10年続いているキャンプでもわかる。

いやぁ、あの新作CMイイわぁ…
というわけでまたアレをやります。乞うご期待!!

新作ゲーム大豊作！
東京ゲームショーへ行ってきたぞ！

以前このコーナーでも紹介した「東京ゲームショー97秋」が、9月5日から7日の3日間の日程で開催された。

今回は春（東京国際展示場で開催）に比べて1・6倍になった会場で通路を広く取っていたり、子供たちが安全に楽しめるようにキッズコーナーが設置されていたりと、来場者への気配りが感じられたショーであった。ほかにも、各ブースでは趣向を凝らしたイベントが数多く開催されており、過去最高の盛り上がりになったといえるだろう。

さて各ブースを軽く紹介してみよう。

まず目に付いたのはカプコンブース。「バイオハザード2シアター」と名付けられたスペースが設けられ、来年1月に発売予定になっている『バイオハザード2』の新作映像が流されていた。ここは名前からもわかるように、映画館ふうになっており並んで中に入らないと観ることができないようになっていた。



特別招待日でもこの人出!! 一般日だと…。

セガブース。いろいろなゲーム大会が行われていて、来場者も盛り上がっていた。『サクラ大戦2』体験版にも黒山の人だかりができており、来年の桜の季節を予感させる光景であった。

ナムコブース。『テイルズオブデスティニー体験版』の配布が行われており、こちらも行列を作っていた。配布用に作られた通路ではスモークが焚かれ、その中にモニターが浮かび上がるといった演出が取られ、待ち時間を飽きさせない工夫がされていた。

スペースの都合で紹介はここまでだが、今回はどのメーカーもステージや演出に力が入っていたので、来場者にとってはとても有意義なゲームショーになったのではないだろうか。惜しむらくはあの混み具合だろうか…。しかしこれは活気があることの現れなので良しとするべきだろう。

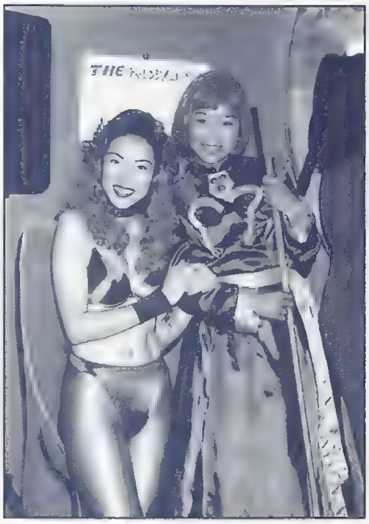
とまぁ、堅めのリポートはここまで。ここからは個人的に大盛り上がり！サクセスブースの紹介だ。

ここでは全日程、サターン用『コットン2』(!)を使ったゲーム＆クイズ大会が行われており、コットンファンが数多く集まっていたぞ。オリジナルグッズやプロモーションビデオめざして熱い戦いが繰り広げられた…が、人間大のシルク（妖精さんのことね）とコットンのツーショットがインパクト強すぎて覚えてません。いやホント。



この『コットン2』、もうすぐアーケードにお目見えする予定なので期待して待て！

というわけで、支離滅裂なゲームショーリポートでした。



これがウワサのシルク＆コットンです。

御利益あります!?
『ああっ 女神さまっ』画集発売

最近では『サクラ大戦』のキャラクターデザインなどで、ファン層が圧倒的に広がった感のある藤島康介。その代表作といえば誰しもが『ああっ 女神さまっ』を挙げるであろう。

コミックス、OAVシリーズはダントツの人気を誇るこの作品、その初の画集がなんとCD-ROMで登場する。

このCD-ROMには、'88年より「アフタヌーン（講談社刊）」での連載開始から、'97年3月現在まで発表された画稿約120点が、フルカラーの高画質データで収録されている。

究極美麗なイラストが詰まったファン垂涎のこのアイテム、実は6800円（税別）ですでに発売中である。気になる対応機種もWindows・Mac両対応となっているので、どのマシンのユーザーも安心して購入できるだろう。

推奨スペックを次に記しておくので参考にして欲しい。

●Windows95版
CPU：i486DX66MHz以上（Pentium90MHz以上を推奨）
モニタ：640×480以上、65000色表示可能な環境
メモリ：実装20MB以上
ドライブ：倍速以上のCD-ROMドライブ（4倍速以上を推奨）
サウンド：サウンドブラスター相当
※高画質の画像データを使用しているため、486以下のマシンではサウンドや画像の再生がスムーズにいかない場合があります。
※自作機、ノート型での動作は保証していません。
※ドライバ等の相性によっては、一部再生に支障が出る場合があります。



●Macintosh版
CPU：68040／33MHz以上（PowerMacintoshを推奨）
モニタ：640×480以上、32000色表示可能な環境
メモリ：6MB以上の空き（8MB以上を推奨）
ドライブ：倍速以上のCD-ROM（4倍速以上を推奨）
※高画質の画像データを使用しているため、68040以下のマシンではサウンドや画像の再生がスムーズにいかない場合があります。



アフレコ体験に参加してみませんか

ゲームの作り手いわゆるゲームクリエイターと呼ばれる人たちの露出が多くなってきた昨今、それを目指す人が増えるのはごく自然な出来事である。

そんな折、「学校法人豊樹学園 東京コンピュータ専門学校」に、新たな内容が設置された。

この東京コンピュータ専門学校には、〈ゲーム・CG・デザイン・音楽（コンポーザー）・SE・プログラム・ビジネス〉と多種多様な科目があるわけだが、その中の情報処理科ゲームクリエイティブ（3年制）に新設されたのが、〈ゲーム・アニメ声優〉だ。

それに関連して、この学校では10月10日(金)と10月25日(土)の13時～16時にプロ声優講師の指導によるアテレコ体験を実施。また、講演「声優の仕事」等の企画も用意されているので、興味のある人は参加してみるといいだろう。

資料請求や学校見学、前述のイベントの問い合わせなどはフリーダイヤル、0120-033-227まで。

ゲームミュージックファンのお祭り開催!!

ゲームミュージックファンに朗報だ！ この秋、ゲーム業界＆元ゲーム業界のミュージシャンたちが、新宿リキッドルームで合同ライブを行うぞ。

出演はゲームバンドの老舗「ゲーマデリック」の元ボーカリストみすたけ氏率いるニューバンド『スーパーデリック』、元ナムコの有名ゲームミュージック作曲者めがてん細江氏率いる『まにきゅあ団』、そしてあのウゴウゴルーガの「まさおくん」でおなじみの天才マルチメディアクリエイター秋元きつね氏率いるHz（ヘルツ）の3バンド。

豪華メンバーの集まるこの公演名は、原宿RUIDO出前ライブ『スまへだよっ！全員集合!』。奇妙なタイトルに思えるが、これは各バンド名の頭一文字から取られているのだ。

ゲームミュージックを作っているミュージシャンの違った一面を覗くことができるこのライブ、10月25日に新宿リキッドルームで行われる。チケットは前売り3500円、当日4000円となっており、チケットぴあにて好評発売中だ。興味のある人は早めにゲットしておこう！

●問い合わせ
原宿RUIDO
03-3403-0123
リキッドルーム
03-3200-6831

ライブ報告

8月17日、赤坂ブリッツにて、「ROBONATION LIVE '97 SUMMER」が開催された。あの「水木、影山、堀江、MIO」の熱唱がライブで爆発！開幕の「マジンガーZ」から会場、水木のアニキがヒートアップ！そして影山さんは「ゲッターロボ！」で登場。デュオの「熱風！疾風！サイバスター」はまさに爆発寸前にまで盛り上がったのだ。

そして忘れてならない女性陣のMIOさんとミッチーは「ダンバイン　とぶ」「エルガイム」「ボルテスVの歌」で登場。さらに特別出演でマジンガーZなど、数々のアニメソングを作曲してきた渡辺宙明先生が登場！取材陣さえ知らされていないVIPの登場に場内は騒然！



またライブの模様はインターネットを通して世界中に同時放映され、アニメソングがワールドワイドに展開される記念日ともなっていたのだ。まさに今回のライブのキャッチフレーズ「見ろ！聴け！本物だっ！」にふさわしいパーフェクトなライブだった。是非とも2回目、3回目とレギュラーなライブになって欲しいものです！

金月真美コンサート報告

8月の12日と14日、金月真美コンサート'97〜サマーブレイク〜が大盛況のうちに終了。そして8月25日には追加公演が決定と今年の夏はとってもパワフルな金月真美さん。というのも今年が初のファーストコンサートという事もあるんだよね。そこで今回は追加公演をレポート。

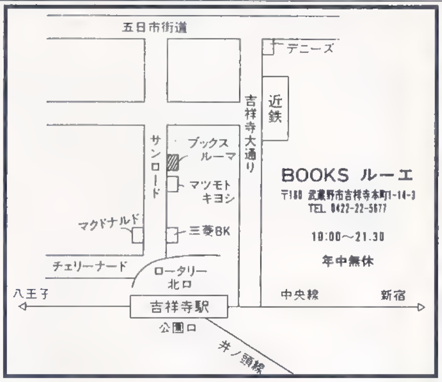
場所は渋谷の東京ON AIR EASTでの2回公演。曲目は「サマーブレイク」、「勝手にKISS」などサードアルバムを含めた17曲。コンサートの中盤には、ときめきメモリアルの声優さんを交えたスペシャルトークや菅原祥子さんの「笑顔いっぱい！」も飛び出しました。また、この日は金月真美ファンクラブ設立が発表され、ファンにはプレミアムものコンサートにだったのでは？

曲目の中で、追加公演ならではのプログラムだなと思ったのが、11曲目の「ときめき人の踊り」。これはコナミのシューティングゲーム「究極パロディウス」からのナンバーなんだけど、そのアルバムCDにしか入っていないちょっとレアな選曲。でもライブで聴くとやっぱり最高！取材を忘れて一緒にノッてしまいそうでした（反省）。ファンクラブも設立され、まだまだ熱い「ときめき」そして「金月真美」。次の夏もまた会いたい真美さんでした。

今月の本屋さん：BOOKSルーエ

●ゲーメストの雑誌やムックを常備するお店、「すばらしい本屋さん」にご加入を希望されるお店の方は、左記の担当者までお気軽にご相談ください。

書店営業部　小林・菅原
TEL 03（3293）9326



営業時間　10:00～21:30（年中無休）

●お店からひとこと

ご来店いただければおわかりいただけます、当店の良さを！ゲーメストムック（1・2F）、攻略本（2F）からコミックまで、お探しの本は、BOOKSルーエにお任せください。

お客様のほうからも「やっと見つけた！」など、多数の声をいただいております。

皆様も吉祥寺にお越しの際は、ぜひ当店にお立ち寄りください。お待ちしております。

●お問い合わせ先

東京都武蔵野市吉祥寺本町1－14－13
電話0422（22）5677



『シークゲーム』パズル

出題：玩具安全マーク君　監修：APAPA

今回は玩具安全マーク君の送ってくれた問題を換骨奪胎。いわゆる「シークワーズ」パズルなのだが、ただのシークワーズではないのだ。君の漢字変換能力を問うぞ。

【解き方】

フィールド内にゲーム名群にあるゲーム名を作る百個の文字がばらばらに入っています。

タテヨコナナメ、上からでも、下からでも、一直線に、間に他の文字を挟まずに読める、ゲーム名群にあるゲーム名を探してほしい。当然、同じ文字を2回以上使うこともあります。（ゲーム名は、フィールドでは漢字で表記されていますが、ゲーム名群ではカタカナで表記されていますので、漢字変換して考えなくてはなりません。難読のものは漢字を示しました）

そうすると、ゲーム名群にあって、フィールドでは見つからないゲーム名がありますので、それをすべて挙げてください。それを解答とします。

解答ができたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、10月15日必着で、〒101　東京都千代田区神田神保町1-26　㈱新声社　ゲーメスト編集部『シークゲーム』パズル係あてに送ってほしい。

正解者の中から履霜之戒（りそうのかい）を心に留める5名を選んで「豪華な粗品」を、問題投稿の玩具君には記念品を送りましょう。難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。問題や問題のアイデアも募集してるぞ。それから、ハガキイラストは当落選には関係ないけど、字はなるべくきれいに書いてほしいぞ。では、気合で解くのだ!!

槐	球	界	道	中	記	中	道	怪	妖
魔	魁	伝	説	説	説	華	王	人	達
界	怪	々	奇	伝	骸	大	鮫	脱	獄
村	戦	場	の	狼	牙	仙	神	鮫	逆
伝	斧	影	魔	餓	流	渦	銃	鱗	鮫
列	剣	豪	血	寺	一	族	弾	争	翔
竜	神	龍	虎	の	拳	鉄	嵐	戦	飛
臥	聖	へ	者	鳳	原	始	島	大	球
天	の	電	神	忍	空	牙	宮	底	琉
道	忍	の	後	最	電	雷	迷	海	上

【ゲーム名群】

ガルカ
クウガ
ライガ
ケンゴウ
ダイオウ
ダツゴク
タツジン
テッケン
ライデン
ガンダーラ（銃弾嵐）
ゲンシトウ
シャンハイ
センキユー
マカイムラ
リユウジン
キキカイカイ
ゲキリンダン
サメサメサメ
シンオウケン
タツジンオウ
トラヘノミチ
ヒショウザメ
リユウキユウ
ウルフファング（狼牙）
カゲノデンセツ
ガロウデンセツ
スカルファング（骸牙）
リュウコノケン
デンジンマカイ
マカイデンセツ
メイキュウジマ
ガリユウレツデン
サイゴノニンドウ
セイントドラゴン（天聖龍）
チュウカタイセン
ゴウケツジイチゾク
ゴールデンアックス（戦斧）
カイテイダイセンソウ
センジヨウノオオカミ
ヨウカイドウチュウキ
キユウカイドウチユウキ
ニンジャリュウケンデン

当選者発表

前回の『擦動15』パズルは正答率87%。正答者難易度アンケートはVH2%H2%N4%E25%VE65%無回答2%となりました。かなりVEに寄ったけど、出題が学生のテスト期間に重なってたので敢えて、という意味もあったりするのです。とはいえ、解き方の文中「ゲーム名群中で出てこなかった」のはずが「ゲーム名群中に出てこなかった」なんてなってて、ちょっとイヤ〜ンな感じでした。ゴメンね。

当選者

PN　R3E君（埼玉県）
PN　英蘭さん（愛知県）
PN　SNOW君（大阪府）
PN　三石業界裏情報君（和歌山県）
PN　カブさん（宮城県）

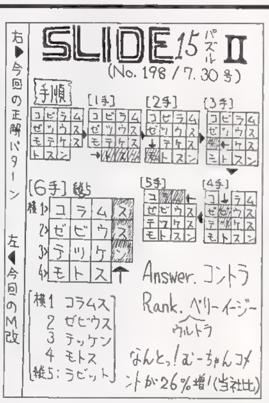
以上5名。おめでと〜ってわけで、お返事コーナーに突入〜の前に。お返事欲しい人は、ちょこっと答えられるような振りをちょうだいね〜、どーもメッセージくれるのが常連さんに偏ってるぞう。

はしばみゆきさん、デパートのゲームコーナーのバイトでは、おあずけ食らってるみたいで辛いやねぇ。KEN=NVL君、僕は僕なの、素性なんて気になさるな。浅黄杏さん、そう、アタリは当たりです。FOXさん、なぜ同一人物と考えたのか報告すべ〜し。ゆうづきひかるさん、ラビット見落とした人は少なからずいました。Mr. Mt君、ハワイど〜だったかな？　ワタナベさん、たしかにハガキで4コマ切ると、字と絵がちいさくなって印刷で潰れる恐れがありますな。それに4コマやるには横長だし。武術師さすけさん、スライドだよう。華屋マリナさん、肝には命じず銘じましょ……怒んないで。ってなわけで今回はこれまで。それではまた次回のパズルコーナーで、僕と握手！

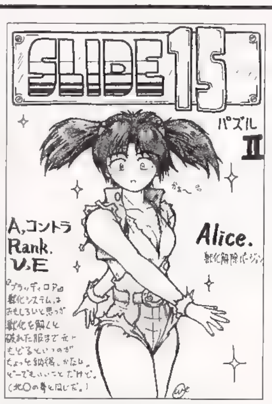
今月の残念賞



PN　茂合ひさなり君（広島県）㊣
M改。まゆげがチャーム。こりゃ、本を引っ繰り返してはいかん。



PN　さららん君（東京都）㊣
6手以上になっちゃうと難しすぎるし、まあこんなもんでしょ。



PN　清島白狗君（愛知県）㊣
服が破れたまま戻られてしまったりすると18禁に………ブブブ。



PN　かきのたね君（愛知県）㊣
というわけで、かきのたね版リリスは、何だか変な奴に決定〜。

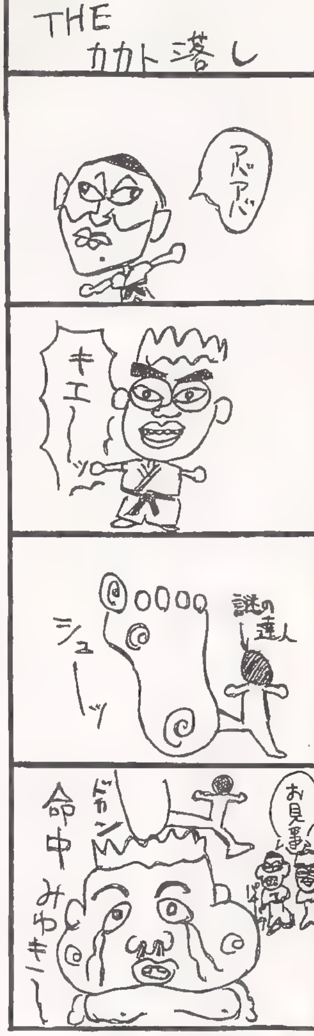

PN　北原386君（北海道）㊣
今回のキャラ当てクイズ〜☆音痴で歌手志望の彼女は誰かな？

佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

天使万歳ふたたび

第75回

文・4コマ／佐竹雅昭



サダウシリーズ①

改めて説明するまでもないが、我が王子はプロ格闘家。今回は久々に、練習中におけるエピソードを紹介したい。僚友、サダウ選手のお話。

私は大会の調整の為、大阪の正道会館の寮に寝泊まりしている。

この寮は元看護婦達がいたところで、部屋数は15ぐらいの3階建て。

しかし、古い。

現在住人といえば、若手の日本人3名と外国選手達。そして極めつけはムエタイ現役ヘビー級選手のサダウ・ゲッソリント。

この男、K－1の試合にも出場していて、蹴りの威力は私の次ぐらいの猛者である。

しかし、サダウはタイの山奥で育った為、平気で裸足で外出するのだ。

私は彼の足の裏を見せてもらったが、皮がとてもブ厚く、まるでスパイクのようにボコボコと、山みたいなものが出ていた。

サダウの足の裏は足というよりも、すでに1つのクツとなっている。

先日、私がナイキのエアマックスを履いて、ランニングに行こうとしたときだった。

サダウは私の足下をじっーと見つめている。

(ははーん、サダウも人の子だな。何だかんだといってもエアマックスが欲しいんだろう)

私はサダウの目をじっと見つめてこう言った。

「サダウさん。これ欲しいの？駄目！これ私のね。高いのよ。あなたいつも言ってるね。裸足大丈夫！とね」

するとサダウは両手で頭を抱えて大声で一言。

「オーノー！」

普段外出するときは裸足かサンダルかのどちらかのサダウ。そろそろ日本の生活にも慣れて、少しオシャレをしたくなったのだろう。

しかし私もここで彼を甘やかす訳にはいかない。

サダウは日本で得た金の半分以上をタイの奥さんに仕送りしていて、一月3万円でやりくりしているのはわかっている。

しかし、彼もムエタイの王者。同じファイターから物をもらうわけにはいかないだろう。私はナイキのクツは余る程持っているが、ここは心を鬼にしてこう言った。

「試合に勝って自分で買うんだ！」

サダウは日本語がわからない。しかし、私の気持ちが通じたのだろう。

一瞬、殺気に満ちた目付を見せ、大きくうなずいた。

それから数日後。

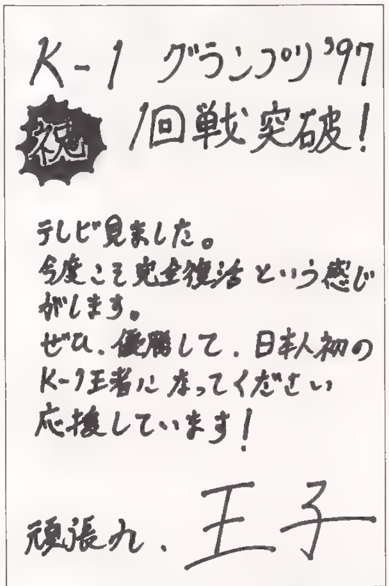
サダウは汚いカジュアルシューズを履いていた。

「どうしたんだい？それは」

するとサダウはにっこりと微笑んで言った。

「アンディ、すてた。サダウ、ひろった」

(東京都　松本大輔君)


K－1 グランプリ'97
㊗ 1回戦突破！

テレビ見ました。
今度こそ完全復活という感じがします。
ぜひ、優勝して、日本人初のK－1王者になってください
応援しています！

頑張れ．王子

怪獣王子の部屋



さたけ　まさあき　空手家　大阪府出身
身長185cm　体重100kg　A型
先日の「K－1グランプリ'97」大阪ドーム大会では、見事1回戦突破！悲願の優勝を目指し、11月の東京ドーム大会に挑む！

ポエム

寿司

握り
ちらし
巻き
あがり
これ関係ないね
そして最後に
おあいそ

byさたやん

お便り募集中!! ㊝コーナーではラジオのFAXにまけないほどの熱いお便りを募集。宛先は新声社㊝係。



コミック 虎の穴
続々入荷、夏コミ新刊も虎におまかせ!
TEL・FAXにて注文後、全国どこでも即日配送
今すぐインターネットでも注文できます
営業時間12:00~21:00・FAX24H
☎03-5256-2889
FAX03-5256-2898(24H)
http://www.Toranoana.co.jp
①氏名 ②生年月日 ③TEL番号 ④〒・住所 ⑤注文番号 ⑥タイトル ⑦冊数をお知らせ ⑧合計金額
① 電話・FAX・WWWにて注文
⚠1回にお届けする商品は何冊でも手数料は同じ
② 郵便小為替+手紙
通販部 〒101 千代田区外神田3 10-3-3F虎の穴通販部
●CHARACTERS No3985 価格¥800 ★パワーグラディション 七瀬葵先生の小説イラストの原画集。カラーもあり!
●69-STORMTROOPERS OF DEA No3880 価格¥1400 ★ハイテクノロジーJAPAN 士貴智志先生の豪華作品集です。夏新刊。
●LIM THE LITTLE WITCH No3381 価格¥1100 ★AOIプロジェクト パトリック王国を舞台にした魔法使いリムの大活躍
●GUN DRIVER MEGAMIX GOLD No3947 価格¥1500 ★ガンドラ向上委員会 ガンドライバーの漫画、設定資料集 美麗です
●ICE BREAKER No3874 価格¥1100 ★JESUS DRUG これはすごいもう笑うしかないウテナ本です。爆笑。
●ああっサクラしちゃうぞ No3872 価格¥1000 ★TFC企画とゆかいな仲間たち さくらたちのハチャメチャギャグが光ります。
●んが No3588 価格¥400 ★BERKUT出版 何度でも笑える一冊!ギャグのパワーはピカイチ!
●AEP←→WORLD No3800 価格¥600 ★XANTHUS天馬・天魔 アスカ120%やエヴァのキャラがおもしろく光ります。
●ぼのんゲリオン4 No4360 価格¥500 ★ちゃんどら ぼのぼのとエヴァの捨て身ギャグです。
●EVA FIX No3070 価格¥1300 ★チョコレートショップ オリジナルエヴァの設定と美麗イラストが満載の一冊
●JO;KE SPECIAL3 No3721 価格¥800 ★GUERILA-2 ブラックギャグ連発のエヴァ4コマ。爆笑うけあい!
●PSYCHO DELICIOUS 11 No3904 価格¥700 ★たらこ工房 たくま先生のエヴァとVセイバーとオリジナル掲載。
年齢フリー 18歳未満の方でも購入できます。
●まるこん No3825 価格¥800 ★御御御付 綺麗なイラストで迫るリーフ本です。レミィ万歳。
●TWO MEMORIES No3870 価格¥1000 ★PSYCODELICIOUS 秋葉先生の今回の新刊はリーフのシリアス本です。
●LEVEL 4 No3953 価格¥1100 ★猫屋 セイヴァーのオールキャラ本。綺麗な本です。
●蟹ばさみは無限大 No3477 価格¥1100 ★多摩川マングース 式田典史先生の格闘ゲームパロディ本。ちょっとH。
●魔法の水瓶 No3771 価格¥600 ★CLUB;しーくれっと キャラットやセシルが出てきて魔法をかけたら?
●MESSIAH prayer;2 No3486 価格¥1000 ★Alice Club オリジナル魔法少女が光ります。可愛いくて元気。
●闘 No3884 価格¥700 ★CODE るりあ046先生の描く闘姫伝承本上巻、楽しい作品。
●姫 No3885 価格¥700 ★CODE 闘姫伝承マンガ下巻。前作に引き続き力強い作品です。
18禁商品は本誌ではこれ以上お見せ出来ません!
もっと多くの作品がほしい方は➡
①虎通カタログを見て注文
②パソパラを見て注文
虎通8号好評発売中! ➡ ¥500 約900アイテム 夏コミ新刊only掲載
●FLAPPERS No4298 価格¥600 ★えすかるご倶楽部 バレッタに捕まったキュービが無理矢理手を挿入
●イヌライフ No3961 価格¥800 ★たからのすずなり マルチが犬になって主人公に奉仕します。
●悠久休暇 No4349 価格¥1200 ★うなぎのぼり 「悠久幻想曲」のパロディ18禁本です。
●ポケモンピンク完全版 No4334 価格¥1100 ★RAINBOW FORCE ポケモンの美少女キャラかあんなことを。これはH。
●1→30and α No3612 価格¥1300 ★もずく屋 サクラは緊張のあまりナニをしちゃいます。
●けつ!Megaton A No3576 価格¥1300 ★トルエン一斗缶 ギャグと激しいH!どこを見ても超A級です!
●BOMBER GIRL No3655 価格¥700 ★DARK WATER リナ×カウリィ。アメリア×ゼル本。綺麗です。
●PON-MENOKO角田ひさし総集編 No3774 価格¥900 ★ちくわの気持ち 角田ひさし先生の作品再録集。新作のさくら本もあり
●ウテナウッテナイ!! No3689 価格¥700 ★Anorak Post あきま先生のウテナ本です。綺麗で感激します。
ADULT 18禁
注)パソパラ・ゲーメスト・メガストア・ZIP等で新刊の入荷情報が違います。
営業時間 平日PM12:00~PM9:00 年中無休
1号店 MTGカード 同人誌 イベントカタログ ☎03 5256 2102
2号店 3F 4F 新刊書籍コーナー ☎03 5256 2055
3号店 ☎03 5256 2838
4号店 1F ADOS 特価本、古同人誌 ☎03 5256 2019
神田明神通り
中央通り
公園
JR 秋葉原駅
秋葉原の虎の穴で貴方の作品を置きませんか?
同人誌 同人ソフト 大募集!!
まず!TELにて御連絡後見本誌、見本ソフトを御送りください
何か解らないことがありましたら、担当までドシドシお問い合わせください! 初めての委託の方でも安心サポートシステムです。
(注)当店では海賊版同人誌の取り扱いは致しておりません
これ以外のアイテム満載の 全国通販
虎カタログ8号発売中!
価格800円(税込) 詳しくは5256-2889まで
当然のことですが… 直接お店でも買えます!
売り
1号店 各種カード(MTG)/同人誌・イベントカタログ
2号店3F.4F 新書フロア/最新のコミックが即日入荷、あきらめないで虎にはあるかも
3号店 同人誌フロア/同人誌・同人ソフト・同人アイテム
4号店 売り買いフロア/古同人誌・少女写真集・特価本
買い
全国のコミック、同人誌、少女写真集求む!
50冊以上なら着払いOK。詳しくはTELにて
(注)着払いは、成人コミック・同人誌に限る。(03-5256-2019)



最終回！ SOL DIVIDE ソルディバイド

今回で最終回の『ソルディバイド』。2周目後半のボス戦と、ティオラについてのフォローを説明していこう。

担当：善之字元帥

2周目の心得 その2

前回も説明した通り、『ソルディバイド』のボス戦は、2周目においてパターン化しやすい。そういった意味では、前回と今回紹介するボス戦のパターンは役に立つと思われるが、ザコ戦では単純に"実力"を上げていかなければならないのが辛いところ。

しかし、それでもザコ戦における勝率を高める方法はあるので、こちらも前回に引き続き説明していこう。

ヴォーグとカシュオンで、2周目において最も差がでる点といえば、中型敵に対する弾かれやすさである。そこで、ヴォーグで2周目の中型敵に弾かれにくくなる戦い方を紹介しよう。

連続斬り3段止め

普通、騎士やスケルトンといった中型敵を画面端に追い込む際には、ダメージの大きい連続斬りの4段目まで出し切っていることと思う。もちろん、1周目においては全く問題のない行動だが、こと2周目のヴォーグに限っていえば、それは必ずしも正解とは限らない。

ヴォーグの連続斬りは、2段目のダメージが大きい代わりに、その隙もまた非常に大きい。2周目においては、その間に敵の接近を許してしまい、結果として敵に弾かれ、一気に形勢逆転されかねない。

そこで、連続斬りを最後まで出し切らず、3段目で止めてみると、確かにダメージは小さいものの、4段目まで出し切ったときよりもはるかに隙が小さくなり、敵に逃げられにくくなる。もちろん、いつまでも3段止めを繰り返しても時間がかかるだけなので、敵の点滅具合を見て、倒せるようになったら連続斬りを出し切ってしまおう。

逆にカシュオンは、連続斬り途中止めのメリットがさほどないので、気にせず斬りまくっても構わない。



ヴォーグは連続斬りを3段目で止めることで、隙が少なくなる。

面の順番について

前回も少々触れたが、ソルディバイドの選択可能ステージ（マティウムとパンディオン）は、1周目に選択した順番と2周目の順番が逆になる。

2周目まで進んでいる人ならば、1周目はどちらの順番でもクリアできると思われるので、1周目は2周目を見据えた選択をする必要がある。

と、ここまでは前回のお話。では、実際にどちらを選んでいけばいいかというと、その結論はヴォーグとカシュオンで違ってくる。

問題になるのは、2周目のパンディオン城。この面にはスケルトンと魔術師のパーティがいるため、どうしても魔法を多めに使っていきたい。そのため、パンディオン城の前の面に、魔法力を溜められる面を持ってきたいところ。

ヴォーグについてはスタート面のシルヴァーナ城で魔法力増加の壺が絶対に出るため、2周目の2面目にパンディオン城を持ってくるように。逆にカシュオンは、スタート面のネラフィムの森では魔法力の増加が見込めないので、2周目の2面にマティウムを持ってきて、魔法力を増やしてからパンディオン城に突入するといいだろう。

それでは、このあたりのことを踏まえながら、残りのボス戦のパターンを紹介していこう。



逆にカシュオンのスタート面は、ろくなアイテムが出ない。



ヴォーグのスタート面は魔法力増加の壺が多く出る。



パンディオン城のスケルトン・魔術師混成パーティは厳しい。

ミノタウロス

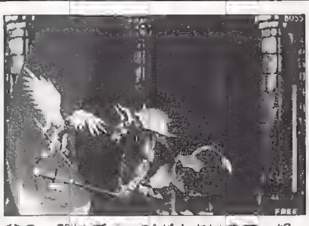
ミノタウロス戦は、この後のストーングリフォンでヒートバディなどの高位魔法を使っていきたいので、使える魔法がファイア1発のみとなる。

ファイア1発でミノタウロスを倒す際、最大の障害になるのは途中で現れるバット。バットがミノタウロスの背後に隠れてしまい、こちらのショットが届かない位置から弾を連射されると手がつけられないので、バットをミノタウロスの前に出す工夫が必要だ。

その他は1周目とさして変わらないが、斧攻撃のダメージは非常に大きいのでくらわないように。



ミノタウロス前方の空間にバットを出現させるよう位置どる。



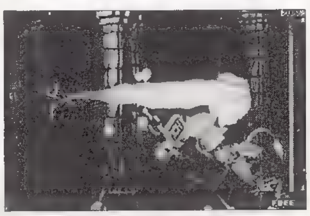
斧の一撃はダメージが大きいので、絶対に回避すること。



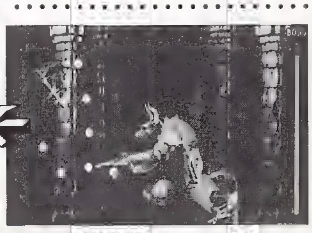
画面の一番前に張り付いて連続斬りを1セット。



ショットを撃ちながら後退。すぐにバットが出てくるので…、



ファイアで一掃しつつ次の攻撃に備え、上方へ移動。



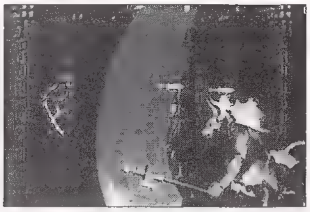
斧から撃ち出される通常弾をこの位置で回避したら、

険しきイバラの道の果てに、一輪の花を咲かせたい

攻略砂漠をさまよう君を救う、命の水！


連続斬りを2セット。

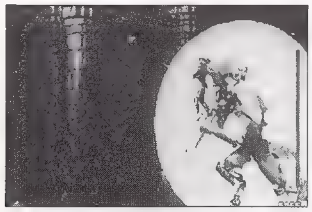

連続斬りを入れると、ミノタウロスは後退していく。


後退し切ったミノタウロスは、再び前進して斧を振るので、かわす。


斧の戻りに踏み込んで連続斬り。ミノタウロス後退。


ミノタウロスが後退しきったあたりでバットが出現するのでショットで一掃。


接近してくるミノタウロスの攻撃を回避し、


連続斬りでフィニッシュ！

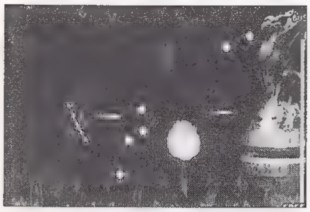
そしていよいよ対ストーングリフォンへ

ストーングリフォン

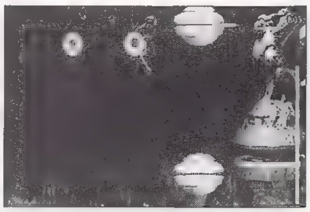
はっきりいって徒手空拳では歯が立たないので、高位魔法を使っていく。ヒートバディが使えれば、倒すまでにサンダー1発程度の魔法が溜まるので、次のイフター戦が楽になるだろう。

問題はヒートバディが使えないとき。もしもメテオがあるなら使っていけばいいが、どちらもなければ、フリーズとファイアの魔法を駆使して移動砲台と召喚グリフォンを先に倒し、長期戦に持ち込んでいくしかない。


ストーングリフォンの下部に張りついて3段斬り→4段斬り。


本体から撃たれる白弾を回避しつつ、出現するスピリットを倒す。


本体に張りついて、連続切りを1セット。


誘導弾を画面左上に誘導しつつ、再び本体に密着連続斬り。


移動砲台とグリフォンを召喚したら、ヒートバディを使用。


あとは本体をひたすら連続斬り。

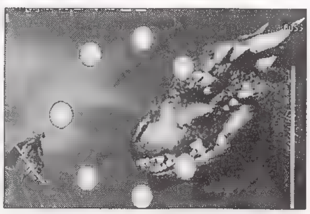
クロモア


全2周クリアは目前だが、召喚魔獣は意外と手強いので油断は禁物。

真の黒幕であるクロモアは、基本的なアルゴリズムは1周目と何ら変わりないが、召喚する魔獣の動きと攻撃力は2周目道中のものなので、気を抜いていると一瞬で殺られることになる。

とはいうものの、ファイアの魔法を使って魔獣もろともクロモアを画面奥に押し込んでいけば、そんなに強くないボスの部類に入る。コイツを倒せば全2周クリアなので、ボスよりもむしろプレッシャーに負けないように頑張ろう。

ヘラディオス


1周目に比べて火炎弾の速度と威力が格段に上がっている。

ここからは1周目のパターンがほぼそのまま通用するので、ここまでこれた人なら問題なく倒せるだろう。しいて問題を挙げるとすれば、ヘラディオスの吐く火炎弾の速度とダメージが上がっているので、無理に避けようとせず、ファイアの魔法を使って火炎弾を消していくのが好ましいということくらいか。

ヘラディオスを倒した後、サンダーの魔法が使える程度の魔法力が残っていればクリアは目前だ。

イフター（2次形態含む）


ブラックナイトに魔法を使っていけないと苦しい。

ストーングリフォンをどの魔法で倒したかによって、序盤のブラックナイト×4との戦い方が違ってくる。魔法が1発でも使えれば、スタートと同時に画面下部で連続斬り→画面上部に移動してサンダーまたはファイア→連続斬りで問題ないが、全く使えなければ画面を大きく上下に動きつつ、ブラックナイトの数を減らしていくしかない。

もしも2段階目でスピリットが撃ちにくい位置に出たら、サンダーを使おう。

2周目攻略 ティオラならではの攻略法

難しいのは確かだが、他キャラと違った攻略法が存在する。これを重点にポイント解説しよう。

担当:石井ぜんじ

ティオラならではの難しさ・問題点とは?

ティオラは斬りが弱いため、他キャラと同じように戦っては2周目の最初が難しい。斬りには無理にいかず、**ザコ戦にはファイアを多用し**、ボス戦はショットメインで戦う。

そのため、体力より魔法ゲージが非常に重要になってくる。ヒドラでは魔法を使わず、ワイバーンでは魔法を1回に抑える。**ボス戦で節約した魔法力を、騎士・スケルトンに放出しよう。**

ボスの順番は、先にヒドラをもってきたほうが魔法力を溜めやすくていい。前半は魔法力重視、体力ゲージの伸びる後半は体力重視でいこう。

前半(1~3面)攻略

①1面~ドラゴンライダーの一撃に注意

2周目のスタートだが、ここをノーダメージで乗り切るのは難しい。

まず、イーブルアイが4つ登場したあと、ビッグアイ×3、ドラゴンライダー、魔術師が登場。ビッグアイを優先して倒そう。ファイアは1回に抑えたいところ。

問題は次の、魔術師×4、ドラゴンライダー×1だ。ここは、出現と同時にドラゴンライダーに斬りつけ1セット後ろに下がる、近づいてきたところをファイア。まずドラゴンライダーを始末しよう。

他のキャラと違い、魔術師が複数残ってもショットが強いので大丈夫。このへんがティオラ特有のパターンといえる。



ドラゴンライダー出現と同時に待ち構えて1セット斬る。



後ろに下がり、ファイアでドラゴンライダーを狙い撃ち。

②2面・3面の対ザコ戦

普通に戦うと、ティオラにとっては非常に苦しい。そこで、騎士・スケルトンにはファイアを多用していく。斬り1セット↔を繰り返していこう。

騎士やスケルトンが2人以下になり、赤くなった後に下がってショットで倒してもいい。残りの魔術師・グリフォンに対しては、ショットが強いので、遠距離で十分戦える。

ボス戦で溜めこんだ魔法力を使いまくると、安定してくるぞ。

③3面ボス・魔神

魔神は、斬りの威力が弱いため、どうしても2回スピリッツが出現してしまう。そのため、2回ファイアの魔法を使って、ノーダメージで進めるパターンを作っていくようにしよう。

後半の基本は1周目と同じ

④4面ボス・サンドワーム

ファイアを使いまくり、魔法力が0になってもいいつもりでスケルトンを切り抜けよう。ファイアの威力が強いので、意外に楽なはずだ。

サンドワームでは、体当たりをかわしているときに、斬りにいかずショットで撃ちこんでおくといい。斬りにいくと、パターンが安定せず、攻撃が読めずにくらいやすい。

2回目の、3方向に大きい弾を出す攻撃も要注意。ここまでに倒すこと。この弾は非常にかわし辛い。きてしまったら、サンダーで消そう。

⑤5面ボス・ミノタウロスの注意点

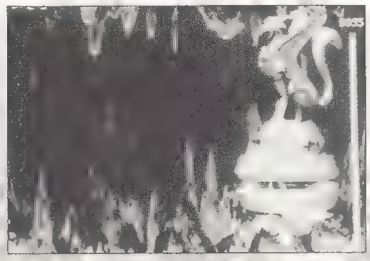
ミノタウロスで辛いのは、斧を下に突き出してからくる、白い高速弾。速いので、かわしきれず当たりやすい。できるだけひきつけ、下のほうに撃たせるのがコツ。

⑥ストーングリフォン~フリーズ2回パターンで撃破

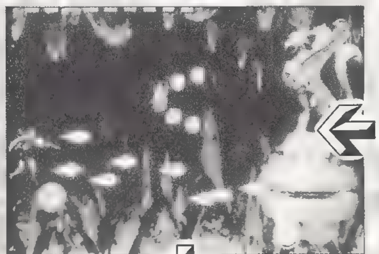
ストーングリフォンは、他キャラではヒートバディを使う。しかしティオラは、斬りの攻撃力が低く、時間がかかるため、ヒートバディの効力中に倒すことができない。

そこで、2周目も1周目同様、フリーズでパターンを作るのが有効だ。体の当たり判定が小さいので、弾をよけやすいのがここで生きてくる。

基本的なパターンは、1周目と同じ。しかし、スピリッツの弾のよけ方が大事だ。



1セット斬ったら、すぐ後ろに下がる。



時計回りに大きく回りながら、スピリッツを撃ちつつかわす。



グリフォンと砲台を重ねてフリーズ。両方まとめて斬る。



3回目のスピリッツが出たらもう一度フリーズ。

最初のスピリッツは、ストーングリフォンに1回斬りつけたあとすぐに出てくる。左に下がり、ひきつけて上へ上がりながら撃とう。このとき、あまり下に下がらないほうが弾をかわしやすい。

2回目のスピリッツは、フリーズを使う。フリーズで長く固まっているので、グリフォンと砲台を優先して壊す。ストーングリフォンの下部が開いて、弾を撃たなくなっても斬りにいかないほうがよい。すぐスピリッツが出現するからだ。ショットで粘って、もう一度フリーズ。スピリッツを凍らせて、ショットでとどめをさす。

⑦最後のヤマ場イフター~クロモア

問題は、イフター戦の騎士4体をどう倒すか。始まったら直下へ降り、まっすぐ下を右に進む。そうして騎士をまとめて斬る。次に上へ騎士を誘導して斬り、剣がきたらサンダー。再びまとめて斬る。

このパターンが、今のところ最も確率が高いと思われる。

イフター第2形態は、弾をよけつつスピリッツを撃ったと同時に、フリーズを使うパターンがある。こうすると3回連続して斬れる。第2形態にはフリーズが有効。

ヘラディオスは、1回目に口を開いたらファイア、2回目にはウインドを使うのが安全。

クロモアに関しては、特にグリフォンのファイアをくらわないように注意。1周目より動きが早いので、ファイアの魔法はいつでも撃てるようにしておこう。



まず、真下に降り、まっすぐ右へ斬りにいこう。



上へ誘導し、再び斬る。次に剣がきたらサンダー。

最後に

以上で『ソルディバイド』の攻略を終了するが、結局、2周クリアの難度はカシュオンが一番楽で、ヴォーク、ティオラの順に難しくなっていると思う。誌面の都合もあって、あまり詳細に2周目（特にザコ戦）を説明できなかったのが残念だが、続けていれば必ず2周クリアは可能なので頑張ってほしい。

最後に、スコアにこだわってプレイしている人のために全敵の点数表（独自調べ）と、彩京ゲーム名物の、ゲームオーバー時に表示される称号の一覧表を掲載しておくので、参考にしていただけたら幸いである（参考までに、称号は1コインで進んだ面数によって決定されている）。

ソルディバイド 全敵得点表

		[illegible]	[illegible]
中型ザコ	騎士系	カッパーナイト	1400pts.
		シルバーナイト	2000pts.
		ブラックナイト	2000pts.
	魔術師系	ソーサラー	800pts.
		ネクロマンサー	1500pts.
		ウォーロック	1200pts.
		ウィザード	1200pts.
	魔獣系	スケルトン	2000pts.
		ドラゴンライダー	2000pts.
		ドラゴンライダー(黒)	2000pts.
		グリフォン	2000pts.
		グリフォン（黒）	2000pts.
		ハーピー	1600pts.
		アストラル	2300pts.
		ビッグアイ	1300pts.
		ビッグアイ(分裂)	1300pts.
		マザービー	700pts.
		マザービー（黒）	700pts.

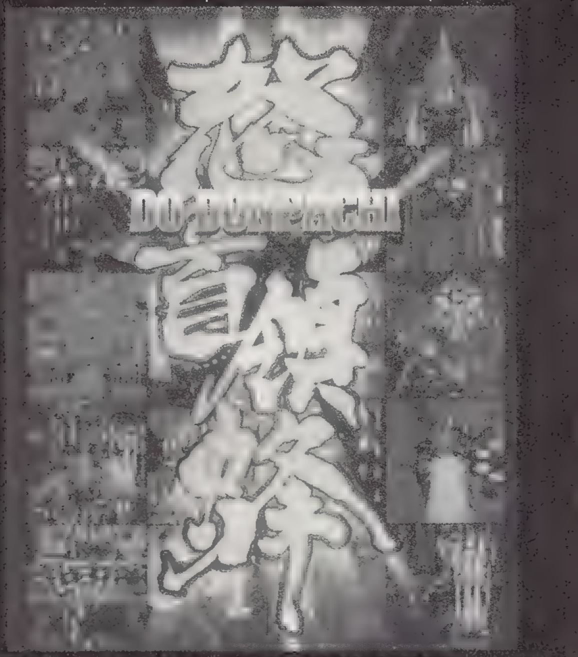
小型ザコ	イーブルアイ	200pts.
	バット（黒）	200pts.
	バット（赤）	100pts.
	スピリット（赤）	100pts.
	スピリット（青）	100pts.
	キラービー	100pts.
	キラービー（黒）	100pts.
ボス	ワイバーン	30000pts.
	ヒドラ	30000pts.
	魔人	40000pts.
	サンドワーム(本体)	50000pts.
	サンドワーム(トゲ弾)	1000pts.
	ミノタウロス	50000pts.
	ストーングリフォン(本体)	50000pts.
	ストーングリフォン(砲台)	2000pts.
	イフター	50000pts.
	イフター 2 次形態	55000pts.
	ヘラディオス	60000pts.
	クロモア	60000pts.

キャラ別称号表

ランク	カシュオン	ヴォーク	ティオラ
1位	ロードオブナラン	覇王	ハーミット
2位	エキスパート	剣聖	ウィザード
3位	マスター	君主	ウォーロック
4位	ロイヤル・ランサー	総司令	メイジ
5位	シルバー・ランサー	騎士団長	ソーサラー
6位	ランサー	遍歴騎士	サモナー
7位	ファイター	小旗騎士	ウイッチ
8位	ハンター	騎士	マジシャン
9位	ガーディアン	従者	シャーマン
10位	徒弟	騎士見習い	探求者



火蜂に備えて戦力を温存しろ!



今回は、ラスボス・火蜂を攻略する前に、そこに至るまでの理想的な展開ををもう一度おさらいしていきたい。結果的に、VS.火蜂戦で最後にものをいうのは、やはり残機の数。火蜂まで残機をたくさん持っていくためにも、いかにボムを効率よく使っていくかが重要といえる。

担当：KMT

どこで使うか、使わぬか!
各面ごとのボムの使いどころ

　さて、前回でようやく2周目6面(2-6)までの攻略が終わり、残すは火蜂の攻略のみとなったわけだが、今回は火蜂自体の攻略はしない。期待していた人には大変申し訳ないのだが…。

　はっきり言っておこう。火蜂はノーミスノーボムで倒せるようなやつではないので、火蜂の弾をどうやって避けるかを考えるよりも、どうやったら火蜂まで残機を持っていけるかを考えたほうがいい。

　そんなわけで、今回の記事では、どうやったら火蜂まで残機をたくさん持っていけるかについて、1周目1面から2周目6面まで、じっくり検証していくことにしよう。理想的な状況でVS.火蜂戦に臨むべく、もう一度おさらいだ。

　ちなみに、火蜂に勝つには最低でも残機が2機ないとキツイぞ(ただし、現存の1機はボムが5発以上使えること)。

ボムを効率よく使おう!

　火蜂まで残機をたくさん持っていくには、いかに効率よくボムを使っていくかが重要な鍵となる。

　基本的にボムは、高確率で死んでしまうと思われる場所で使っていくのだが、それ以外でもボムがMAX状態のときなどは、ステージ道中にでるボムアイテムを取る前に、適当なところで使ってしまってもいいだろう。

　また、ボムアイテムはしばらく画面内を漂っているので、しばらくの間ボムを泳がせておき、キツめのところでボムを使ってからボムを回収するというのも非常に有効な手だ。

　なお、今回は私が考えたボムポイントを紹介しているが、人によっては「こんなところ必要ね~!」とか「ここはボム使いたいな~!」とかあると思うので、自分なりのボム配分を考えてみるといいだろう。

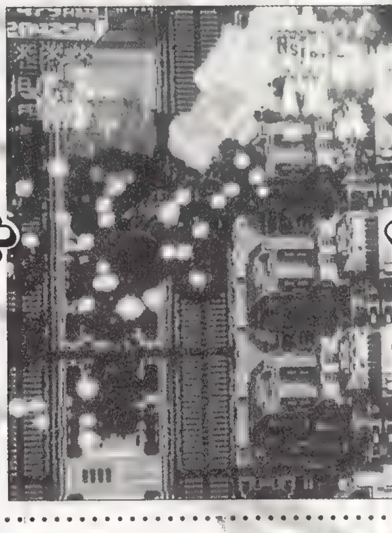
1周目1面~4面 (1-1~1-4)

　1-1~1-4までに関しては、特に問題となるような難しい場所はないだろう。2面に1個、3面に1個、4面に2個ボムアイテムがでるので、4面ボスまでに4発のボムを使うことができる。しかし、2周クリアをめざすのであれば、1-4のボスまでぐらいはノーボムで抜けられるようにしよう。

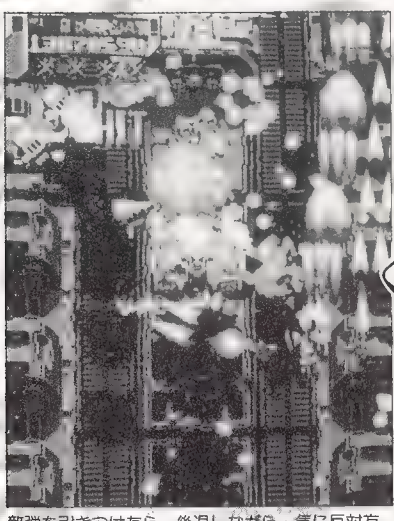
　一応、今回紹介しているボム配分では、4面ボスでボムを1発使うということになっているが、4面ボスをノーボムで倒せるという人は、5面の前半でボムを使うといいだろう。



画面端近くまできたら、



一気に斜め上に移動して敵弾を引きつける。



敵弾を引きつけたら、後退しながら一気に反対方向に切り返そう。

1周目5面 (1-5)

　1周目のヤマ場ともいえる面が、この1-5だろう。この面はステージ道中通してパターンになりづらいが、ステージ後半のラッシュ以外は安定してノーボムで抜けたい。

　ステージ後半のラッシュでは、画面の真ん中あたりの位置で大きく左右に動き、画面端近くまで移動したら、斜め上に動いて敵弾を画面の右上、もしくは画面の左上に引きつけてから切り返すようにするといい。一応、これが基本的な動きとなるわけだが、このように動いていても2個目の巨大砲台のあたりで敵弾に押され始めるので、敵弾に追いつめられてしまったらボムを使うといいだろう。

　なお、4面ボスでボムを使わず、この面に入った時点でボムが3発ある場合は、ステージ前半でボムを1発使ってもいい。ステージ前半に出るボムアイテムは、ステージ中盤の緑ザコがでてくる直前まで泳がしておくことができるので、ボムを使うまで泳がしておくといいぞ。

●VS1-5ボス

　このボスは、しっかりパターンを作ればノーボムで倒すのは全然難しくない。よって、このボスではボムを使わない。

　なお、このボスのノーボムパターンは、このあとのページで詳しく説明しているので、そちらを参考にしてほしい。

1周目6面 (1-6)

　この面は十分ノーボムで抜けられるのだが、ボムアイテムが2個でるので、どこかで

攻略砂漠をさまよう君を救う、命の水！

1発使ってしまってもかまわない。

ボムを使う場合は、ステージ中盤の紫ザコが出てくるところで使うといいだろう。ボムを使わないとキツイという場所ではないが、敵弾の量が結構多いので、タコミスをしやすい。

●VS1-6ボス

このボスでやっかいなのが発狂したときの攻撃パターン。発狂パターンには、これといったよい避け方がないので、レーザーボムを1発使ったほうがいい。

なお、このボスの紫色の3WAY弾と回転砲台+中央砲台からの攻撃は、前回の2-6ボスで紹介した避け方が1周目でも効果的なので、ぜひ試してみてほしい。



扇状の弾が自機に迫ってきたら、



レーザーを撃つのをやめて一気に扇状の弾の外側を避けよう。

2周目1面（2-1）

この2-1にはボムを使うような難しい場所はないが、気をつけてほしい場所が2カ所あるので説明しておこう。

まず1カ所目は、ステージ開始直後。ステージが始まってすぐに画面左端まで移動して前方のザコ戦車を撃ちにいくと、そのままザコ戦車の弾に追いつめられてしまうことがあるので注意しよう。2周目は始まったばかりだが、ここは1周目と同じ感覚でプレイしていると十分死ぬ可能性があるだけに、決して油断しないようにしよう。

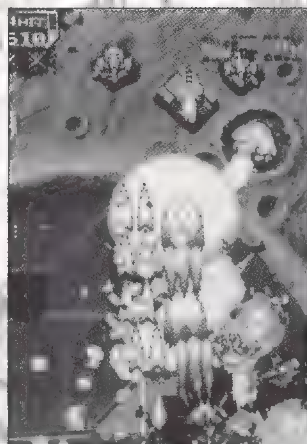
もう1カ所は中ボス。中ボスの攻撃で特に気をつけてほしいのが、扇状に連なってとんでくる弾だ。この弾が中ボスを倒す前にきた場合は、無理に弾と弾の間を避けようとせず、レーザーを撃つのをやめて、扇状に連なっている弾の外側を避けるようにしよう。

●VS2-1ボス

このボスは、出現直後のオーラ撃ちと、ボスのオプションの回転攻撃後のオーラ撃ちでしっかりとダメージを与えておけば、キツイ攻撃がくる前に倒せるはずだ。



画面左端から、



ちょっとずつ右に移動しながら前方のザコ戦車を撃っていく。

2周目2面（2-2）

この面は結構キツイ場所があるが、しっかりとパターンを作れば、ステージ道中は十分ノーボムで抜けられる。

キツイと思われる場所は、花壇周辺と中ボスの2カ所。

花壇周辺では、花壇とその奥のハッチから出てくるザコ戦車を撃ったらすぐに左に移動して、小型戦車2台を撃ちにいく。このとき花壇周辺にある地上物を破壊することに気をとられていると、行動が遅れてしまうので注意しよう。地上物を破壊するのは、後回しでOKだ。

小型戦車を2台撃ち、そのまま画面左端まで移動したら、ちょっとずつ右に移動しながら前方のザコ戦車を撃っていくようにするといいぞ。

中ボスは、中ボス自体の攻撃はそんなにキツイものではないのだが、途中で左右から出てくるザコ戦車の弾が混ざるとかなりキツくなる。よって、左右からザコ戦車が出てくるところでは、中ボスよりもザコ戦車を優先して撃つようにしよう。

●VS2-2ボス

このボスは、出現後左→右の順に砲台が弾を撃ってくるので、ボスが現れたらオーラ撃ちを利用して速攻で左側の砲台を破壊する。うまくいけば、左側の砲台が弾を撃ってくる前に破壊することができ、弾避けが非常に楽になる。

あとは、左側3つの砲台をすべて破壊し、右側3つの砲台のうちアンチレーザー弾を撃ってくる砲台以外の2つの砲台を破壊してボスに撃ち込むといい。ボスの砲台をすべて壊してしまうと、青いバラマキ弾がキツくなってしまうので、うっかり壊してしまわないようにしよう。

一応、このボスはノーボムで倒すこともできるのだが、ボス発狂時の青い針弾は結構キツいので、ボスが発狂したらレーザーボムを使って安全に倒したほうがいいだろう。

2周目3面（2-3）

この面の道中で使うボムは基本的に2発だが、2-2ボスでボムを使わずに倒し、この面に入った時点でボムが3発ある状態なら、3発使っちゃってもいいだろう。

で、この面のボムの使いどころなのだが、1発は中ボスに対して使う。中ボスの炸裂弾は、かなりキツい攻撃のうえパターンにならないので、やられる確率が高い。よって、中ボスはボムを使って安全に倒したほうがいいだろう。

もう1発は、巨大空母の入り口で使うといい。ここは、巨大空母上の砲台とザコヘリの複合攻撃が非常にいやらしく、しっかりとパターンを作っていても、自機に向かって突っ込んでくるザコヘリが変なところで弾を撃ってくることがあるので、いまいち安定しない。安全にいくためにも、ここはボムを使ったほうがいい。

●VS2-3ボス

以前紹介したパターンどおり、ボム1発で倒すようにしたい。ボスの攻撃パターンがキツイものばかりきて、ボム1発で倒すのがキツイときは、もう1発使っても構わないだろう…といいたいところなのだが、今回紹介しているボム配分だと、2-3ボスにボムを1発使った時点でボムがなくなってしまうので、なんとか耐えるしかない（ボムが余っている場合は、ちゃんとボムを使うこと）。ボスの攻撃に耐えきれずやられてしまった場合は、復活時の無敵時間を利用してボスにオーラ撃ちすれば、復活後にボムを使うことなくボスを倒すことができるはずだ。

2-3までを1ミス、ボム4個残しで抜けられれば、十分2周クリアできるペースだ。

2周目4面（2-4）

この面はしっかりとパターンを作れば、十分ノーボムで抜けられるのだが、実際に安定してノーボムで抜けられるようになるにはそれなりの腕を要求されるので、ボムを2発使って抜けるのをおすすめしたい。

1発は3台目の中型戦車が出現するところに使い、もう1発はボス前の砲台が並んでいるところで使うといいだろう。これ以外のところは、ボムを使わなくても抜けられるようにしよう。

なお、この面に4台出てくる中型戦車は、青い弾を斜めに撃たせるようにするとかなり対処しやすくなるぞ。

●VS2-4ボス

このボスで問題なのは赤い針弾+青弾と赤弾+加速弾の攻撃パターン。


赤い針弾がきたら、一気に画面右端まで移動し、


赤い針弾の攻撃がくる前にこの位置まで移動し、

安全にいくなら、赤い針弾+青弾の攻撃パターンになったところで少し粘ってからレーザーボムを2回使うのがいいのだが、レーザー強化の機体なら赤い針弾で粘ってからレーザーボムを使い、赤弾+加速弾を少し避ければ、ボム1発で倒すことができる。これなら安全だ。


中型戦車の青い弾は、斜めに撃たせると避けるのが楽になる。

2周目5面（2-5）

この面はかなり厳しいのだが、なんとかボム3発ぐらいで抜けられるようにしたい。

1発は、ステージ前半の2カ所目の橋のあたりで使うといい。このあたりは、特に敵の攻撃が激しく、ちょっとしたミスですぐに敵弾に追いつめられてしまう。

2発目と3発目は、ステージ後半の2カ所ある巨大砲台に1発ずつ使うといいだろう。どちらの場所でもすぐにボムを使わず、できるだけ粘ってからボムを使うようにしよう。特に、2個目の巨大砲台のあとの青ザコやザコヘリの攻撃はかなり激しいので、粘ってからボムを使っていない場合は、巨大砲台を抜けたあとにもボムを使わされるはめになる。

なお、巨大砲台を抜けたあとにボムを使う場合は、粘ってからボムを使うのではなく、早めにボムを使ってしまうようにすること。粘ってからボムを使うと、このあとの建物のパーツを壊してしまい、建物のパーツを破壊した際の弾消しを利用できなくなってしまうので注意しよう。

ちなみに、建物のパーツは左右のパーツを破壊したあとに中央のパーツを破壊しないと敵弾を消すことができない。先に中央のパーツを破壊してしまうと敵弾を消すことができなくなってしまうので注意しよう。

●VS.2-5ボス

このボスに対して使うボムの数は、基本的に2発。ボムの使いどころは、2回目と3回目のバラマキ弾。オーラ撃ちができるときにしっかりとオーラ撃ちし、2回目と3回目のバラマキ弾に対してレーザーボムを使えば、火炎爆弾モードのときにボス中央のくぼみに入って撃ち込みつつ、火炎爆弾モード中に倒すことができる。火炎爆弾モード中に倒すことができそうもない場合は、ボスが下に下がってくるときにレーザーボムを使って倒してしまうといいだろう。


ちょっとずつ左に移動して赤い針弾を避けていく。避けきれなくなったらボムを使おう。

2周目6面（2-6）

この面は、2-5と同じくらいきつい面なのだが、2-5と違ってこの面は結構パターンになるので、やり込むことによってノーボムで抜けることもそんなに難しいことではない。といっても、ノーボムで抜けられるようになるには相当なやり込みを必要とするので、まずはボムを使いつつ抜けるといいだろう。

で、この面でボムを使う場所なのだが、3面中ボスを抜けたあとの画面右側に回転砲台がある場所と、その直後の紫ザコが出てくる場所、それとステージ後半の回転砲台+紫ザコのラッシュとボス前の大型戦車2台の計4カ所でボムを使えば、かなり安全にこの面を抜けることができるはずだ。

●VS.2-6ボス

このボスはかなりつらい。紫色の3WAY弾と回転砲台+中央砲台からの攻撃以外のパターンは、避けるのが非常に難しい。よって、このボスはレーザーボムでゴリ押しして倒したほうがいいだろう。ボムを5発ぐらい使って倒せれば上出来だ。

怒首領蜂ボム配分表

	1周目		2周目		出現するボムアイテムの数
	ステージ道中	ボス	ステージ道中	ボス	
1面	0	0	0	0	0
2面	0	0	0	1	1
3面	0	0	2	1	1
4面	0	1	2	2	2
5面	1	0	3	2	1
6面	0	1	4	5	2

険しきイバラの道の果てに、一輪の花を咲かせたい

攻略砂漠をさまよう君を救う、命の水！

1-5ボスは もう怖くない！ 1-5ボス攻略 最新パターン（Ver.2）

今まで何回か攻略をしてきた1-5ボスだが、楽にノーボムで倒すことができるパターンができたので、紹介しておこう。

まず1回目のバラマキ弾だが、これは左から4つ目のボムの上の位置が安全地帯になるので、この安全地帯を利用して避ける。ただし、たまにやられることもあるので、弾が自機に当たりそうだったらちょっと横に動いてかわすこと。

2回目と3回目のバラマキ弾については、写真のほうを参考にしてほしい。

火炎爆弾は、2-5ボスの攻略で紹介したようにボス中央のくぼみに入ってボスの動きに合わせて自機を動かせばOK。ただし、火炎爆弾モード終了時にボスは一気に下に移動してくるので、ボスが下に移動する前にくぼみから脱出しておこう。

このあとのビットによる攻撃はそんなにきつくないので、特に問題はないはず。レーザー強化の機体ならこのあたりで倒すことができる。

ビットの攻撃が終わると3回連続でバラマキ弾がくるが、オーラ撃ちなどでしっかりとダメージを与えていれば、5回目のバラマキ弾のあたりでショット強化機体でも倒すことができる。なお、4回目と5回目のバラマキ弾は写真のほうを参考にしてほしい。



2回目のバラマキ弾がきたら、矢印右側にある赤い小さい弾に沿って上に移動していけば楽に避けられる。



ビットを画面左側ですべて破壊し、3回目のバラマキ弾がきたら、矢印のように赤い小さい弾に沿って動けば楽に避けられる。避けたあとは、そのままボス中央のくぼみに入り込んでしまおう。



ビットの攻撃が終わったら自機を画面の右側に移動させ、4回目のバラマキ弾がきたら、矢印のように動いて避けよう。目印は矢印の右側の赤い弾。この弾の左側にいくように動くと避けやすい。



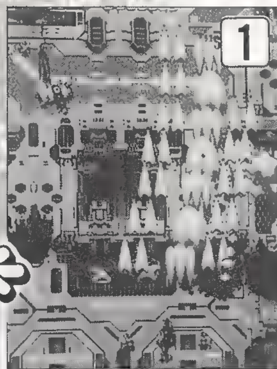
4回目のバラマキ弾を避けるとすぐに5回目のバラマキ弾がくるが、矢印のように動けば全然問題ない。目印は矢印の右側の赤い小さい弾。この弾に沿って動くようにしよう。

好評連載

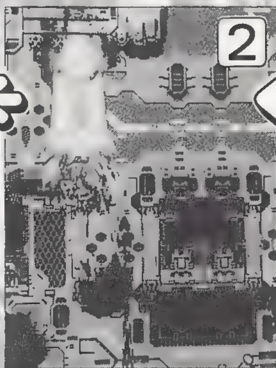
1周目 STAGE6

コンボパターン攻略

6面のコンボはコンボ開始直後のつなぎが結構難しい。開始直後さえ乗り切ってしまえば、あとは敵弾に追いつめられないように絶え間なく敵を撃っていけば、問題なくコンボをつなげていくことができる。ちなみに、コンボはステージ後半の大型機が出てくる直前までつなげることができる。HIT数にして、約630HITぐらいいけるはずだ!がんばろう!



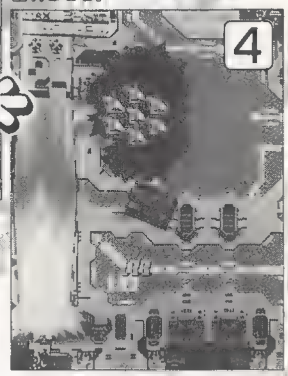
丸い中型戦車を4台のあとに出てくるザコヘリからコンボを始動させ、



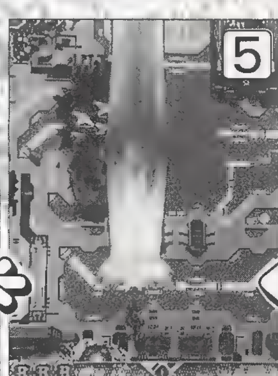
画面左側にいるミサイルを撃つ中型戦車（以下中型戦車）をレーザーで撃ち込み、コンボをつなげる。



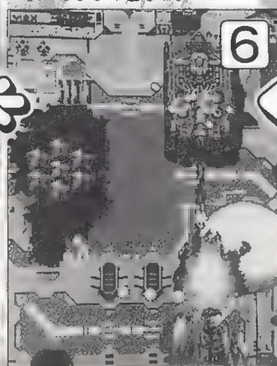
中型戦車の撃ってくる左側のミサイルをレーザーですべて撃ったら、ショットで右側のミサイルを撃ちながら中型戦車を撃ち込み、



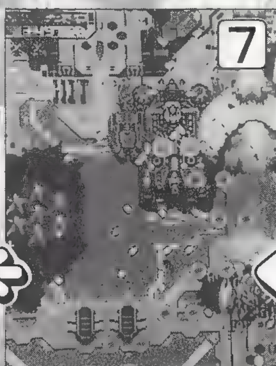
中型戦車を破壊したら、画面左端に移動してザコ戦車を撃ち、蜂を2個出現させる。



蜂を2個出現させたら、レーザーのまま自機を右に移動させ、このあたりで画面下から出現するザコ戦車を1台撃ち、



そのまま画面右端まで自機を移動させて、画面右端にいるザコ戦車をレーザーのまま1台撃つ。



ザコ戦車を1台だけ撃ったらレーザーを撃つのをやめ、ちょっとだけ間を置いてからもう1台のザコ戦車をショットで撃ち、すぐにレーザーに変えてその奥にある蜂を2個出現させよう。



蜂を出現させたら、レーザーのまま中型戦車の正面に移動し、中型戦車の撃ってくるミサイルをレーザーで2、3発撃ったら、ショットでミサイルを撃つ。



ミサイルをあらかた撃ったら、レーザーで中型戦車を撃ち込んで破壊し、



そのまま前方にいるアイテムキャリアにレーザーをつなげる。このあとはしばらくレーザーのまま敵を破壊してコンボをつなげていこう。

―出張インフォメーション―

サターン版『怒首領蜂』発売!!

お待たせしました!全国のシューター垂涎のゲーム『怒首領蜂』が、いよいよ我が家で遊べる日がやってきたぞ!

（株）アトラスより好評発売中の、セガ・サターン用ソフト『怒首領蜂』（定価5800円）が、只今人気爆発中。アーケード版を忠実に移植したうえに、スコアアタックモードなど、コンシューマ版でしか味わえないモードもあったりして、まさにお買い得なのだ。

また、10月31日（金）まで「ハイスコアアタックキャンペーン」も開催されており、優勝者には、世界でたった1枚しかない『怒首領蜂・特別アレンジバージョン』が当たるのだ。これを読んでいるキミは、当然、買いだよね!



コンボのつなぎをいくらでも練習できるぞ!

険しきイバラの道の果てに、一輪の花を咲かせたい
攻略砂漠をさまよう君を救う、命の水！

ショット強化機体用 コンボパターン

実は以前紹介した4面のコンボパターンは、ショット強化機体だと一部つながらない場所があったので、ショット強化機体用のパターンを改めて紹介しておこう。

コンボがつながらなかった場所は、ステージ前半の壊せる建物のところ。

AタイプとBタイプのショット強化機体ならば、建物をレーザーで破壊するところまでは、以前紹介したパターンと一緒なのだが、建物を破壊したあとのパターンがちょっと変わる。

建物を破壊したあとはレーザーでザコヘリを1機だけ撃ち、すぐにショットに切り替える。ショットにしたら残っているザコヘリをショットで撃ち、そのまま右前方のアイテムキャリアを左に移動しながらショットで撃って破壊する。右前方のアイテムキャリアを破壊したら、その左側にいるアイテムキャリアもショットで破壊して、画面左端から出てくるザコ戦車につなげればいい。

Cタイプのショット強化機体は、前方に対するショットのパワーがAタイプやBタイプにくらべて弱いので、いま説明したパターンでつなげることができない。しかし、Cタイプのショット強化機体にもコンボをつなげるパターンはあるので安心してくれ。詳しくは写真を見てほしい。



このあたりで自機に向かって突っ込んでくるザコヘリをちょっとずつ撃ち、

建物が邪魔でザコヘリが撃てなくなったら、建物の左端をレーザーで撃ち込もう。





建物を破壊したら、レーザーのままザコヘリを1、2機撃ってから、ショットで残っているザコヘリと前方のアイテムキャリアを撃ち、

画面左端まで移動して、画面左から出てくるザコ戦車を撃ってコンボをつなげよう。



全国大会お疲れ!!

TOP SKATER™
SEGA SKATEBOARDING

今回はエキスパートのためのビギナーコース攻略と池袋GIGOで行われた、TOKYOエリア地区決勝をリポート。

担当：スー
協力：AM3研片岡宏之コーチ

ちょっといそがしい?

前回は2回目のバンクを抜けるポイントまで攻略した。ここからも高得点をハジき出す、COOLCOMBO地帯に突入する。最後まで気力を保つのが大変だ。

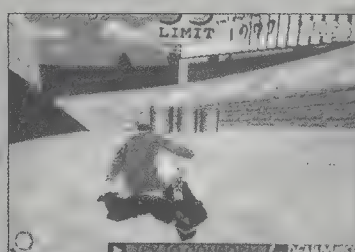
まず最初はコースいっぱいに広がるジャンプ台を3連続でクリアーしていく。当然高ランクのトリックを狙うのが理想なのだが、ミスしてしまうと、COOLCOMBOの累計点がオジャンになってしまうので、難しいところだ。

3連続のジャンプ台の次に迫ってくる、コースの両サイドに設置されているジャンプ台。当然そのジャンプ台から、「島」コースのジャンプ台を狙う。右のジャンプ台から攻める場合は、ジャンプ台の左端からトリックをキメるとちょうど「島」の中腹に着地する。当然左のジャンプ台から攻める場合は右端からだ。


このサイドのジャンプ台から、「島」に繋いでいく。


「島」のジャンプ台は真っ直ぐクリアしよう。

そして、そこから連続で「島」のジャンプ台を二つクリアして、階段状のカーブが見えるコースに着地。最後の詰めに、すぐさま目の前に迫るドラム缶に小ジャンプで乗り付ける。ここまでが一連のCOOLCOMBOだ。


ドラム缶に乗るのは難しいゾ。

ハーフパイプを抜けてからが勝負!!

ハーフパイプで高得点をゲットする手段は、前回レクチャーしたので省略。先を急ぐ。ハーフパイプを抜けると、ジャンプ台+植え込みの複雑なコースに入る。まずコース右手にあるジャンプ台の左寄りからトリックをキメて、直接植え込みを狙う。ムリだったら一度着地してからでも構わない。そして、コースの右側を走行して、一番奥の植え込みに乗ってトリックをキメ、ジャンプ台の手前でいったん降り、すぐさまジャンプ台からトリックをキメる。

そして、目の前のジャンプ台に右カーブしながらアプローチ。無難にキメる。この直後のバンクも、ほどほどにトリックを稼いでおく。

バンクを抜けると再び連続ジャンプ台に突入する。コースに広がるジャンプ台は順当にこなしていき、問題の複合ジャンプ台に入る。


最初のジャンプ台は若干左側に詰めて、トリックをキメる。

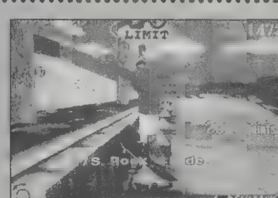

そして、植え込みに着地!!難度は至難を極める。

いよいよ大詰め!!コカ・コーラ看板!!

まず手前右側のジャンプ台から、左手に向かってトリックをキメ、すぐさまコース左側、2番目のジャンプ台からトリックを真っ直ぐキメる。そして着地後目の前のジャンプ台から右寄りに空中のTBを狙いつつトリックをキメる。

複合ジャンプ台群をクリアすると、ラフコースに入る。ここはクリア後に入るタイムボーナスのために、すべてのTBをミスなくゲットしておきたい。


一度植え込みに小ジャンプで乗って、


フロント入力をやめ、ジャンプ台に着地。


そして、すぐにトリックをキメる。タイミングが遅いと、ミスになるので注意。


カーブ描いてジャンプ台を目指す。このときすべて成功していれば、すごいスピードだ。

険しきイバラの道の果てに、一輪の花を咲かせたい

攻略砂漠をさまよう君を救う、命の水！

そして最後のヤマ場、コカ・コーラ看板に突入する。まず最初のジャンプ台はキッチリとジャンプ台中央から、真っ直ぐトリックをキメる。そうすると二つ目のジャンプ台に着地。すぐ右に寄って、タブを目印にトリックをキメる。そしてコカ・コーラ看板に着地したら、なるべく看板の先から飛び立つようにしよう。なぜなら看板もジャンプ台と同じく、先端のほうがグレードが高いからだ。

着地後、最後のジャンプ台の右端を通ってトリックをキメる。これは、ここから直接最後のパイプに乗る大技をキメるためだ。ここも安全にいくなら一度着地してから小ジャンプで乗っても構わないが、その差は歴然となる。なんでも、片岡コーチのお話だと、この奥のドラム缶も直接狙えるという。そして後はゴールに入るだけ。お疲れ!!



最初のジャンプ台は真っ直ぐ無難にクリア。



2番目のジャンプ台はタイムボーナスを目標にしてトリック。



コカ・コーラ看板に着地。なるべく引っ張れ!!



さあ、最後のジャンプ台だ。ここから、トリックをキメて、



直接パイプを狙う。なによりも難度が高いことこの上ない。

NEXT STEP

次回は、9／14に開催された「SKATERS SESSION1997」全国大会、全国決勝のリポートをお送りする。この日、日本がアツく燃えた、大会の模様を楽しみに待っててほしい。

それと、いよいよ攻略も大詰め、EXPARTのためのEXPARTコースの攻略に入る。できれば隠しコースの攻略もやりたいのだが…とにかく次号もお楽しみに!!

池袋が熱く燃えた日

8月某日、東京は池袋にある池袋G－GOにおいて東京エリア大会決勝戦が行われた。池袋G－GOといえば「トップスケーター」のレベルの高いお店として有名。そんな場所で決勝大会が行われたのだから、盛り上がらないはずがない！

さすがに店舗予選を勝ち抜いてきた強者ばかりが集う決勝大会、選手のレベルは非常に高く、上位3名のスコアは60万点をはるかに超えトップは70万点に届かんばかりであった。

この60万点というスコア、各地で残されているハイスコアにくらべれば、決して高いとはいえない。

だが一発勝負でのこのスコアは驚異に値するといえるだろう。

さて次は、決勝大会！次号ではその内容を詳しくリポートするので楽しみに待っていてほしい。



決勝大会に勝ち上がった３人の強者たちだ！

ドリーム Toco（トコ）

あら!!
こんなに安くて良いのかしらん!?

D.T.M'S（ドリーム・トコ・メンバーズ）

随時 **大募集!!**

低金利分割払いもOKです！詳細はTELにて

リスト請求方法

○広告に載っている在庫はほんの一部ですので、他のリスト希望の方は、80円切手3枚同封の上、当店まで封筒で送ってください。（1ヶ月分）

インストカード・取説の有無ハーネスの種類他、確認・質問はお客様のほうからお願いします。
故障以外の返品・交換は一切承りません。

セガ

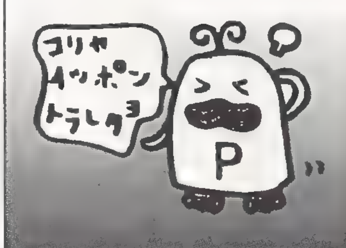
クイズめくるめくストーリー	500
クイズ廊下に立ってなさい	500
ダイナミックカントリークラブ（P無）	500
ウォーリーを探せ（P無）	1,000
バーチャファイター（PCBのみ）	2,000
MVP	1,000
クラッチヒッター	1,000
コラムス	2,000
スタックコラムス	1,000
ばくばくアニマル	50,000
バーチャファイターリミックス	50,000
バーチャファイターキッズ	50,000

テクモ

クイズDNAの反乱	500
ワールドカップ（P無）	500
ワールドカップ'90	2,000
クイズがくえんパラダイス	2,000
脳力向上委員会	2,000
スーパーピンボールアクション	3,000
リムロッキンバスケット	2,000
タンクバスターズ	4,000
雷電	12,000
アルゴスの戦士	20,000
闘姫伝承	32,000
ギャロップレーサー	55,000

FAXでリストが取りだせます

①06－488－4891をダイヤルする
②ガイダンスの後BOX番号195＃をダイヤルする
③ガイダンスに従い、発信音の後スタートボタンを押す（情報料無料）



タイトー

USクラシック（P無）	300
クイズクレヨンしんちゃん	1,000
クイズ世界はSHOW byショーバイ	1,000
キック&ラン	1,000
スラップショット	2,000
中華大仙	3,000
スペースインベーダーDX	5,000
レイフォース	17,000
カイザーナックル	55,000
ハットトリックヒーロー'95	55,000
パズルボブル	55,000
あっかんべぇだぁー	57,000

ナムコ

コズモギャングザパズル	2,000
エメラルディア	3,000
クラックス	2,000
ティンクルピット	5,000
ネビュラスレイ	15,000
アウトフォクシーズ	25,000
子育てクイズマイエンジェル	4,000
子育てクイズマイエンジェル2	25,000
スーパーワールドコート	6,000
ゼビウス3D/G	30,000
熱闘！激闘！クイズ島	1,000
鉄拳3	185,000

その他

クイズ三国志	100
クイズ殿様の野望	100
パウンドフォーパウンド（P無）	500
ゴークス（P無）	500
WWFレッスルフェスト	1,500
WWFスーパースターズ	1,500
ファイティングサッカー（P無）	500
トライアウト	500
スタジアムヒーロー	500
クイズ学問ノススメ	500
ゴルフィンググレイツ（P無）	800
ウルトラマン	1,000
スーパーバレーボール	800
スーパーバレーボール'91	1,500
ぱづり	2,000
クイズTV合衆国	500
クイズチャンネルクエスチョン	500
グランドクロス（P無）	300
熱答クイズチャンピオン	500
赤マルQ上昇ドントアール	800
ガンダムファイナルシューティング	23,000
グルーヴオンファイト	65,000
プリンセスクララ大作戦	53,000
ペブルビーチ	52,000
水⊠演武	51,000

各種ロム・サブ

ゲーム天国	1,000
ばくばくアニマル	100
ゴールデンアックスザデュエル	300
バーチャファイターキッズ	300
バーチャファイターリミックス	300
ファイナルアーチ	300
水滸演武	1,000
カイザーナックル	300
ハットトリックヒーロー'95	300
パズルボブル2	300
クイズシアター	1,000
森口博子のクイズでヒューヒュー	1,000
ツインビーヤッホー	300
対戦ぱずるだま	300
沙羅曼蛇2	800
パズルボブル2X	3,000
パズルボブル3	20,000
バブルシンフォニー	5,000
バブルメモリーズ	12,000
D&Dシャドーオーバーミスタラ	30,000
D&Dタワーオブドゥーム	10,000
サイバーボッツ	10,000
パワードギア	15,000
エイリアンvsプレデター	25,000
19XX	25,000

麻雀

恋のマジックポーション	2,000
麻雀恋占い	1,000
麻雀用語の基礎体力	1,000
麻雀遊技	2,000
麻雀女子プロレス	2,000
コミック劇場	1,000
麻雀やるなら	2,000
熱血麻雀宣言	800
笑いの麻雀エンジェルス	2,000
ギャル10連発	2,000
ねるとん牌鯨団	800
カメラ小僧	800

MVSカセット

サッカーブロール	500
パワースパイクスII	1,000
2020年スペースボール	2,000
ベースボールスターズ	500
サムライスピリッツ	300
真・サムライスピリッツ	500
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,000
サムライスピリッツ天草降臨	10,000
将棋の達人	18,000
マジカルドロップ2	6,000
ネオ・ボンバーマン	43,000
NEO Mr. DO！	23,000

●受付時間　平日11：00〜20：30
　　　　　　土　13：00〜20：30
●定休日　日・祝祭日（臨時休業もあります）

とことんやるなら **ドリームToco（トコ）**

（当店は通販専門店です）

〒330 埼玉県大宮市丸ケ崎町4-7 TEL048-685-9834

お知らせ

- ●価格は全て消費税別です。
- ●商品の価格・在庫は常に変動していますのでお気軽にTEL下さい。
- ●在庫リストは月2回発行になりました。（月始・中旬頃です）


ZERO GUNNER 2 TM
ゼロガンナー
年末登場!!
ゼロガンナー
無人標的補足システムにより
360度に展開される
3次元ポリゴンシューティング!!
©1997 PSIKYO
歴史の影に名機あり。
P38 LIGHTNING
KI84 HAYATE
F5U FLYING-PANCAKE
J7W SHINDEN
FOCKE-WULF Ta152
DH98 MOSQUITO
ため撃ちレベルは3段階!弾の撃ち込みに応じてパワーアップ!!
ミリタリーファン必見! 自機は新たな機体4機を加えた全6機より選択可能!!
容量3倍、発色数8倍! 前作を凌ぐ超美麗26万色グラフィックス。
STRIKERS 1945 II TM
新登場
ストライカーズ1945 II
©1997 PSIKYO
彩京 AMUSEMENT WORKS PSiKYO
株式会社 彩京 〒164 東京都中野区中央5丁目8番5号 オースミビル2F TEL／03-5340-8768(代表) ホームページ http://mailhost.net/~psikyo



ゲーム全般のルール

ストライカーズ1945Ⅱは、ショット・ボムの2ボタン＋8方向レバーで自機を操作する縦スクロールのシューティングゲームである。

ステージ数は全8面で1周クリアすると超難度の2周目がスタートする。と、ここまでは、極めてオーソドックスなシューティングゲームだが、ストライカーの場合は全8面中、前半4面の順番がランダムで入れ替わる。もちろん順番が入れ替われば敵の攻撃パターンも変化し、全く別の攻略が必要になってくるため、プレイするたびに同じ面が登場するというマンネリズムを解消しているわけだ。

ちなみに初期残機は3機で60万点でエクステンドするぞ。



敵機襲来！準備はいいか？

STRIKERS 1945 Ⅱ

TM

ミスと回避法としてのボム

普通のシューティングと同じく、自機は敵弾を被弾することにより破壊されて1ミスとなるが、ストライカーでは、敵そのものに接触してもミスにならず、ショットパワーが1段階下がるだけである。また、ショットパワーがない状態で敵に触れてもミスにはならないので安心しよう。

もしも敵弾に囲まれて、ピンチに陥ったら、ボムボタンを押すと、後方から味方機が現れて援護射撃をしてくれる。味方機は敵弾を防いでくれるが、数に限りがあるので有効に活用しよう。ちなみにボムは時折（おおよそ各面1つ）現れるボムアイテムを獲得することで増加する。

通常攻撃～ショットとサブショット～

自機の攻撃方法には何種類かあるが、ショットボタンを押すことによる攻撃は2つ。ショットとサブショットがそれで、道中出現するパワーアップアイテムを獲得することによってそれぞれ強化できる。

ショットは大きく分けると、幅が狭くて威力の高い集束型と、幅が広くて威力の低い拡散型に分類される。どちらのショットにしても、パワーアップするとショット幅が広がり、威力が向上する。

サブショットは機体ごとに異なり、誘導弾から援護オプションまで様々だが、パワーアップアイテムを最低1つ獲得していないと撃つことはできない点に注意しよう。

いよいよ発売になる、ストライカーズ1945Ⅱ。今回は操作方法と選択可能な機体の紹介、前半4面の簡単な紹介をしていこう。

担当：善之字&RED

※なお、この記事のバージョンは取材用バージョンのため、製品版とは若干異なる部分があります。ご了承ください。



特殊攻撃～溜め撃ち～

ショットとサブウェポンを通常攻撃とするのならば、ここで紹介する「溜め撃ち」は特殊攻撃といえる。

画面の左下にあるゲージは「溜めゲージ」と呼ばれ、ゲージ上の数字が現在の「溜めレベル」を表している。このレベルは、敵機に弾を撃ち込むことによって増加し、レベルが1以上あるときにショットボタンを押しっぱなしにし、ピッという溜め完了音の後でボタンを離すと、各機体固有の溜め撃ちが発射される。

もちろんレベルが高ければ高いほど効果の高い溜め撃ちを発射できるが、現在発射できる最高レベルの溜め撃ちを発射してしまうため、使いどころをよく考える必要がある。



P－38 ライトニング徹底解剖

さて、おおまかなルールはこれぐらいにして、とりあえず選択可能な6機体のうち、ライトニングを例にとって、ショット・溜め撃ち・ボムの変化を見ていくことにしよう。

その他の機体については、次頁以降で紹介しているので、そちらを参照してほしい。

ショット&サブショット

ショットボタンを押すことによって発射されるショットとサブショットは、パワーアップアイテムを獲得すると強化できるが、その各段階を示したものが下の写真である。

集束型のメインショットは、パワーアップするごとにショット幅が広くなるタイプで、弾の密度が濃く、弾幕の隙間を敵に抜けられにくいという利点を持つ（拡散型もショット幅が広がるが、射撃角度が広がるタイプなので、全体的な弾幕密度は薄い）。

サブショットはホーミングミサイルで、射出されると自動的に敵を追尾する。他機体のサブショットと比べると威力は落ちるものの、命中率が高く、使いやすいサブショットといえる。パワーアップすると、一度に発射する弾数が増加する。

ちなみに、フル武装時にパワーアップアイテムを獲得すると、4千点加算されるぞ。

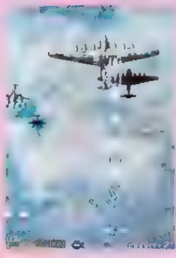
パワー別溜め撃ち



パワーなし状態。幅が細く、サブショットもなくて心細い。



パワー1段階。ホーミングミサイルが2発撃てる。



パワー2段階。やや幅が広がり、ミサイルを3発撃てる。



パワー3段階。ショット幅はこれで最強、ミサイルは4発。



最強段階。ミサイルも最高の6発発射が可能になる。

溜め撃ち

ライトニングの溜め撃ちは「Ⅱ型装備ミサイル」。この溜め撃ちは、ミサイルが接触した敵機を中心に爆風が広がり、その爆風に巻き込まれた敵機にダメージを与えるというもので、溜め撃ちレベルが上昇すると、爆風の範囲と継続時間が大幅に強化される。

溜め撃ちレベルの増加量は機体ごとに違うものの、全機体共通でレベル1～2と比べ、レベル3は格段に溜めにくいことも覚えておこう。

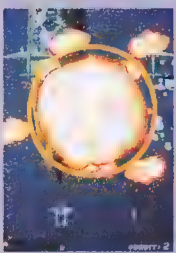
レベル別溜め撃ち



レベル1。画面右上の小さい爆風がⅡ型装備ミサイルの爆風。



レベル2。爆風はかなり大きくなり、継続時間も延長される。



レベル3。最大級の爆風範囲と継続だが、溜めの時間は長い。

援護ボム

ボムボタンを押すことによって使用可能な緊急回避攻撃は、「援護ボム」と呼ばれ、どの機体にも共通していえることは、使用後、画面下部から味方機が登場して援護してくれる点である。

ライトニングの場合は「ムスタング攻撃編隊」が援護ボムで、自機が宙返りし、後方から味方機が援護射撃をしながら現れる。味方機は敵弾も防いでくれるが、耐久力がなくなると戦線離脱していく。

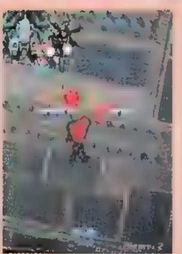
援護ボム連続図解



援護ボムを使った直後。自機が宙返りし…、



画面下から援護編隊が弾を撃ちつつ登場。



援護機は耐久力が尽きると戦線離脱していく。

独断と偏見による機体選択

選択可能な6機体は、どれも個性的なものばかり。そこで、どれを選択したらいいか迷ってしまう人のために、次頁では各機体の性能の解説を、さらに左表では独断と偏見による機体性能比較表を掲載しておいたので、参考にしてほしい。

もしそれでも愛機を決定できない優柔不断な人は、下にある担当ライターのファーストインプレッションを読んで参考にしてほしい。

インプレッション

シューティングはデタラメな破壊力機体がお気に入りの私としては、もうモスキートしかないでしょ。半端に堅い中型機なんかは、溜め撃ちの連射爆弾で一発撃墜ッス。

まぁ、クリア優先なら、小さいし、ハンターフォーメーションが便利な疾風か？でも破壊力のない機体に興味なし。

インプレッション

俺の一押しはフライングパンケーキ。速くて小さいから、バリバリにアドリブの弾避けが楽しめちゃう。武装の面でも文句ナシ。

速すぎる機体が苦手ならライトニングがいいぞ。メインショットの強さ、アテにしていいサブショットのホーミングミサイルの組み合わせが◎。

ライターによる予測機体性能表

	スピード	メインショット	サブショット	溜め撃ち	ボム	難易度
ライトニング	5	集束	△	○	◎	2
フライングパンケーキ	1	拡散	△	△	○	5
フォッケウルフ	2	集束	○	◎	△	3
疾　風	4	拡散	◎	△	○	1
震　電	2	集束	○	△	◎	6
モスキート	6	拡散	◎	◎	○	4

※マークの見方　◎＝特に良い　○＝普通　△＝あまり良くない
数字は、1（使い易い）――→6（使いにくい）となります

どの機体がお好みですか？

STRIKERS 1945 Ⅱ 6機体徹底解説

『ストライカーズ1945Ⅱ』最大の楽しみは、なんといっても機体選び。どれも個性的な機体だけに、自分に合った機体に乗り込むことが、クリアへの近道となる。今回は各機体ごとに、その性能を詳しく解説。前ページの比較表と合わせて、機体選びの参考に役立ててほしい。

攻撃力の高さが魅力だ

ライトニング



ライトニングは、ショット幅は狭いものの連射が効く高威力のメインショットと、ザコはお任せの高性能なホーミングミサイルの組み合わせのおかげで、ショットの攻撃力、爽快感に優れた性能となっている。ショットをバリバリ撃ちまくっているときの爽快感は、前作のライトニングとほとんど変わらない。

機体の当たり判定の大きさ、移動スピードの遅さは相変わらず。前作と同様、場所によっては弾避けが厳しくなるかもしれない。

溜め撃ちはとにかくレベル3の威力がすさまじい。敵弾を消してくれるし、攻撃力は高いし、爆発の継続時間も長い。レベル3まで頑張って溜めれば、ボム1発と同等か、それ以上の効果が望めるぞ。

ボムは使った瞬間に宙返りするタイプなので、ここ一番での緊急回避性能はかなり高そうだ。

ただし、出現する援護機は、他の機体の援護機に比べて耐久力にやや難あり、という感じ。盾としてはやや弱いかもしれない。

速くて派手な機体が好きならコレ！

フライングパンケーキ



フライングパンケーキの最大の特徴は、その移動スピードの速さと、機体の小ささだろう。もちろんプレイヤーの腕にもよるが、かなりアドリブで弾避けができる機体となっている。

ショットのほうはワイドレーザー＋サーチレーザーとなっていて、基本的に使いやすい武装だといえる。

ただし、持久力のある敵には押されがちになるので、スピードを生かして接近して撃ち込んだり、溜め撃ちをうまく使って攻撃力の低さをカバーしていきたい。

溜め撃ちのバスターレーザーは、レベル3だと無敵なのが魅力。レーザー照射時間も結構長いので、ボス戦や道中の難所で計画的に使えば、かなりの戦力になってくれるだろう。堅い敵に押されるような場面では、レベル1〜2のバスターレーザーとショットを併用していくのがよさそうだ。

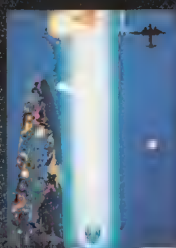
ボムは全翼機タイプの援護機が2機出現する。盾としてはなかなかいい働きぶりを見せてくれるぞ。

ショット



ワイドショット＋サーチレーザー。ザコには強いぞ。

溜め撃ち



レベル3照射時は移動速度が遅くなるが問題ナシ。無敵なのだ。

ボム



友軍機が2機、画面下から出現。



盾となり敵弾を消しつつ、援護射撃をしてくれる。

異端の攻略！敵弾バリア！

フォッケウルフ



フォッケウルフ最大の特徴は、溜め撃ちに敵弾バリアの「プラズママイン」を装備している点にある。このプラズママインは、射出するとゆっくりとしたスピードで画面上方へ向かって進み、画面に存在する限り敵弾を止めてしまうというもの。レベル1でほほんの小さな盾としてしか使えないが、レベル3になった際には、自機がすっかりプラズママイン中に納まってしまうほどの大きさになり、対敵弾完全防御のバリアと化す。

また、機体の速度はなかなか速く、全6機中2位を誇る。

メインショットは集束型。途切れのない弾幕は非常に安定感があり、プラズママインの背後から撃つには最適だ。

サブショットは大型ロケット弾。やや弾速が遅く、敵に着弾すると小さめの爆風が広がるので、ロケット弾を置いて逃げるように使うことも可。

最後のボムは「A9A10巨大ロケット」。使用すると画面下から巨大ロケットがゆっくり上昇していくというもので、自機が宙返り中は完全無敵。有効に活用しよう。

ショット



フォッケウルフの武装は集束型ショットと大型ロケット弾。

溜め撃ち



画面中央の電撃が、溜め撃ちのプラズママイン。敵弾を消す。

ボム



ボムの連続写真。まず宙返りして



その後A9A10巨大ロケットが画面下から現れる。

自動追尾副武装を装備！

疾風（はやて）



疾風の特徴を一言でいうと、「非力な機体」となる。しかし、単なる弱い機体ではない。

その理由は、サブショットの「秋水強行突撃」にある。他機体のサブショットは、本体からのメインショットと異なる攻撃を行うのに対し、なんと疾風のサブショットはオプションとして小さな戦闘機「秋水」が現れ、自動的に敵をサーチして攻撃してくれるのだ。自機が標的とは離れた位置にいても攻撃が可能なサブショットは、疾風の非力さを完全に補っているといえる。

ショットは拡散型で、ややショットパワーに難ありだが、先ほども述べた通り、サブショットとの組み合わせで、さほど非力さは感じられない。

溜め撃ちは「秋水集中砲火」。サブショットの秋水を定位置に固定して攻撃するというもので、狙いたい敵の前に弾幕を張る際に効果がある。

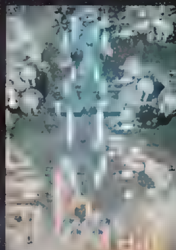
最後のボムは、「富岳援護射撃」。ボス級の大きさの巨大機「富岳」が援護射撃してくれるので、頼り甲斐があるものの、無敵時間はないようなので、その点注意するように。

ショット



疾風の主武装、拡散弾と、副武装の小型戦闘機「秋水」。

溜め撃ち



溜め撃ちの秋水強行突撃。画面中央の秋水は固定されているもの。

ボム



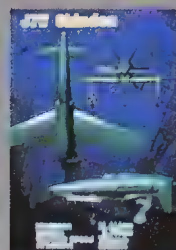
ボムの富岳援護射撃。画面下から現れた富岳が、



画面上部に移動しつつ援護してくれる。圧巻！

サムライソード撃ち放題！

震電



今作における震電の最大の特徴は、サムライソードが溜め撃ちになったことだ。

レベル1〜2は、ちょっと強い貫通弾って感じ。が、レベル3だと「これぞサムライソード！」という破壊力のうえ、発射時の宙返りで無敵もあるので、前作のボムとほぼ同じ使い方をしていける。

ボムは、震電自体が宙返りで敵弾を回避しつつ、味方機が急降下爆弾＋援護射撃をしてくれる、というもの。宙返り系なので、緊急回避性能は高い。味方機は援護射撃の状態に入った後、すぐに離脱してしまうので、盾になって弾を防いでくれる時間はやや短いようだ。

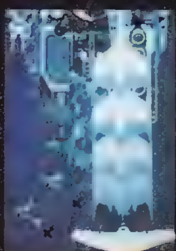
ショットは一見、前作と変わらないように見えるが、サブショットがヒートミサイルに変更されている。これは前作のスピットファイアのサブショットだったもので、耐久力のある敵に接触すると弾速が遅くなり、ジリジリとダメージを与えながら貫通していくものだ。ボスや堅い敵に対して効果的に撃ち込んでいこう。

ショット



サブショットがヒートミサイルに変更になった。

溜め撃ち

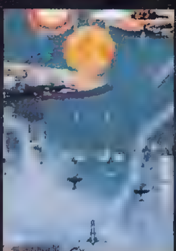


レベル3サムライソード！無敵＆高威力。

ボム



自機は宙返りで回避、友軍機「流星改」が爆撃。



そして編隊を組んで援護射撃してくれる。

無双の攻撃力！空の重戦車！

モスキート



強力な破壊力を持つモスキート。その秘密はサブショットと溜め撃ちにある。

まずサブショットの「速射ロケット弾」は文字通り連射可能で、敵に着弾すると爆風を発生させるため威力が高い。

そして溜め撃ちの「ロイヤル・ナパーム」。発射すると自機の正面に多量の爆弾を投下し、画面上方に爆風が広がっていく。その威力は絶大だ。

しかし、こういった強力な破壊力の半面、モスキートには大きな欠点がある。それは速度。全機体中最下位ということもあり、弾幕を大きく回避することは難しい。そのため、敵の出現位置を完全に把握し、溜め撃ちの連射爆弾を「置いて」迅速な目標破壊を心掛けなければ、あっという間に撃墜されてしまうだろう。

その他の武装は、メインショットが拡散型で、移動速度の遅いモスキートの攻撃範囲を若干広げてくれる。そしてボムは「モスキート攻撃部隊」。まず中型機が画面全体を爆撃し、その後援護機が横幅一杯に並んで援護射撃するものだが、無敵時間はないようだ。

ショット



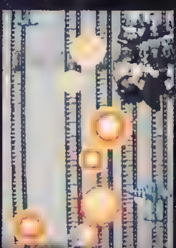
モスキートの主武装は拡散弾、副武装は速射ロケット弾だ。

溜め撃ち



溜め撃ちの連射爆弾。レベル1でも高破壊力。（写真はレベル3）

ボム



ボムを使うと、まず下から中型機が絨毯爆撃を行い、



その後モスキート攻撃部隊が横一列に現れて援護してくれる。



第一形態

巨大な流氷を押しつぶしながらステージボスの空母が出現。

甲板上に備えられた多数の砲台がプレイヤーを苦しめる。艦橋部分を破壊すると分離変型が始まり、第二形態へと移行する。

第二形態

第二形態になるとボスは甲板を変形させたアーム状の砲台から強烈な攻撃をしてくる。アーム状の砲台はダメージを受けると段階的に壊れていくが、そのたびに弾幕のパターンが変わっていく。かなりの強敵だ。



次々と強烈な弾幕を繰り出してくる。

海ステージ

海面に浮かぶ流氷のグラフィックが印象的な海上のステージ。

海上ステージだけあって、敵の攻撃は大型戦艦を中心としたものとなっている。これに耐久力の高い中型機がからむ場面が多く、なかなか難しいステージになりそうだ。



海上ステージは多数出現する中型機（右上）がやっかいだ。

海ステージ BOSS



中央の赤い主砲の回転攻撃が厳しい。

ム画紹介

海ステージ
空ステージ

ランダムステージを一気にあるので、同じステージでいが生じることもあるぞ。ち「MISSION1」とあるけ始まるわけじゃないよ。

担当:RED

空ステージ

スタート直後とボス手前のシーンのグラフィックが素晴らしい。雲の切れ間からはるか眼下に見える地表がとてもリアルだ。高所恐怖症の人はあまり下のほうを見ないほうがいいかも？

敵は耐久力の高い小～中型機を中心に攻めてくるぞ。





ステージスタート直後。いきなり中型機のキツイ攻撃。

空ステージ BOSS



翼が画面内に収まらないほどの巨人機だ。

第一形態

雲海を抜け海上に出ると、ステージボスの大型飛行艇が今まさに飛び立とうとしているところに出くわす。

上昇しプレイヤー機に襲いかかるその機体は、まさに巨人機というにふさわしい。

第二形態

大型飛行艇にある程度ダメージを与えると、自ら翼を切り離し第二形態へ変型する。

中央のコックピット部分が頭部になり、左右の胴体部分がアーム状の砲台になったようなデザインだ。



アーム状の砲台からのすさまじい攻撃。見切れるか？

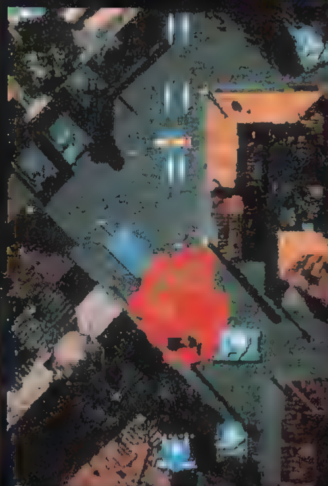


前半ランダ
街ステージ
谷ステージ

ストライカーズ名物、前半
紹介。今回は4ステージ分
も1面と4面では難度に違
なみに右上の海ステージは
ど、別にこの面から1面が

街ステージ

スタート直後の街並みは前作のドイツステージにそっくりだ。しかし、グラフィックの美しさは格段に向上しているのがわかるだろう。ボスの空中戦艦が登場する場面が、かなりの難所になりそうな感じだ。護衛の砲台が強いのなんのって。


前作のドイツ面を思い出させるステージだ。

街ステージ BOSS


この砲台の攻撃がかなり厳しい。

第一形態

街ステージのボス・空中戦艦は、前作のロシア面のボスと似たような感じだ。強烈な攻撃力を誇る砲台群を2回撃破すると、艦主部分が変型し、本体が分離。第二形態へ移行する。

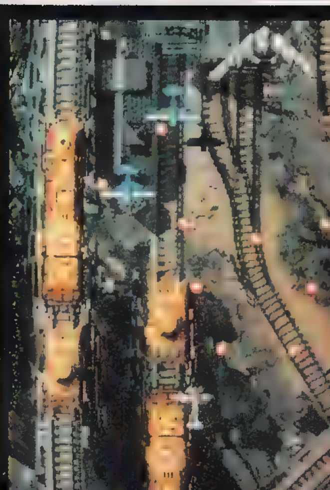
第二形態

空中戦艦から離脱した本体は、肩(?)の部分にプロペラが付いている奇妙なデザインになっている。画面内をところ狭しと動きまわり、プレイヤー機の目の前にきて大量のバラマキ弾を撃ってくる。


彩京っぽい、美しくすさまじい弾幕による攻撃が多い。

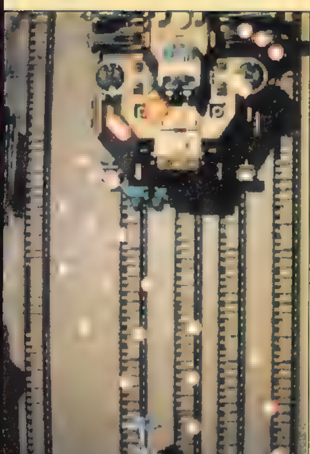
谷ステージ

このステージも背景のグラフィックが実に渋くてカッコイイ。敵の攻撃は武装列車と小型の全翼機が中心。どちらもかなり弾を撃ってくるうえ、耐久力もあるのでかなりやっかいだ。


必見のグラフィック。とにかく渋い。



谷ステージ BOSS

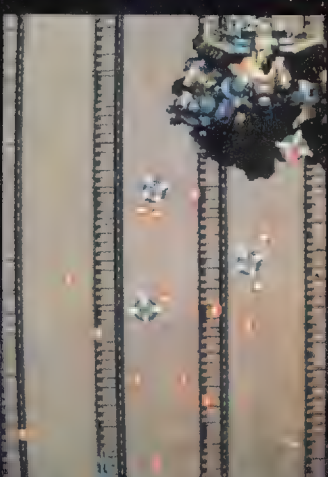

彩京シューティングには欠かせない(?)装甲列車だ。

第一形態

ステージボスは2本の線路をまたぐ巨大な装甲列車。出現直後からいきなり手加減なしのすさまじい弾幕でプレイヤー機を迎えてくれる。砲台部分を破壊すると本体が分離して第二形態へ移行する。

第二形態

こいつはとにかく動きがカッコイイ。ジャンプして線路から線路へ移るとき、頭部からバラマキ弾を撃つとき、背中からビットを出すとき、右腕から炸裂弾を撃つとき等、1つ1つの動きが非常にそれっぽいのだ。


もちろん、攻撃は凶悪。動きを見てる余裕なんて…。

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE





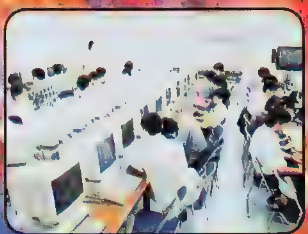
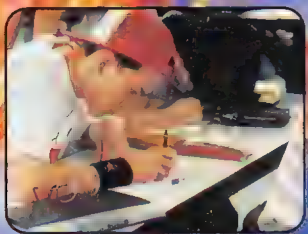
ゲーム業界就職予備校!

「本当に必要なモノは何か」を知っているのは、『プロ』だけ。そして、それを教えることができるのも『プロ』だけ。
だからバンタンでは、現役で活躍しているプロが講師を務めている。
もちろんカリキュラムや使用マシンも講師を始めとした業界人が監修して、
業界で活躍するために必要な知識・技術を漏れなく習得できるように考慮されているんだ。
つまり、プロが自分の実力をまるごと教えてくれる学校、それがバンタン電脳情報学院ってこと。
言ってみれば、専門学校というよりも『業界予備校』みたいな学校なんだよね。

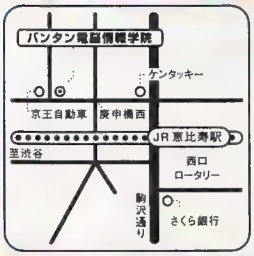
就職実績企業抜粋

株式会社アスキー　株式会社アトラス　株式会社エーディーケイ
株式会社オムニバス・ジャパン　株式会社カネコ　株式会社ゲームアーツ
株式会社コンパイル　サン電子株式会社　株式会社スクウェア　株式会社タイトー
株式会社ナムコ　株式会社日本ファルコム　株式会社ファミリーソフト
株式会社ポリゴンピクチュアズ　株式会社ライトスタッフ　株式会社ワープ

上記企業は代表的なものでありこの他のゲームメーカーにも多数就職しております。しかも、希望職種への就職率は95%(96年度実績)。企業・職種にこだわらず、ただ就職させるだけならそれほど難しいことではありません。しかし、「学生が志望する企業・職種にどれだけ就職させることができるか」それが専門学校に求められる本当の姿だとバンタン電脳情報学院は考えているのです。


バンタン電脳情報学院



['98募集コース]

ゲーム スタジオ
- 昼間部2年制　●ゲームデザインコース　●シナリオ&ライターコース　●ゲームグラフィックコース　●ゲームサウンドコース　●ゲームプログラムコース
- 昼間部4年制　●ゲーム開発研究コース

デジタル プロダクト スタジオ
- 昼間部2年制　●デジタルグラフィックコース　●コンピュータアニメーションコース　●映像コース　●デジタルサウンドコース
- 昼間部3年制　●デジタルブロードキャスティングコース

[イベントスケジュール(無料)]
- ●'98入学説明会　10月4日(土)~10月11(土)(※日・祭日を除く)　10月18日(土)~10月25(土)(※日・祭日を除く)
- ●総合説明&体験入学　10月12日(日)(※デジタルプロダクトスタジオ)　10月19日(日)(※ゲームスタジオ)
- ●傾向と対策(模擬試験)　10月26日(日)　●TRPG大会　10月5日(日)

['98年度学校案内書無料送付中!]　['98年度入学願書受付中!]
当学院に関するお問い合わせ、資料請求(無料)は、フリーダイヤルをご利用下さい。
[フリーダイヤル]　0120-51-0505

彩京 歴代シューティング設定資料集

PSYKYO SHOOTING GAME GALLERY

- ソルディバイド
- ストライカーズ1945
- ガンバード
- 戦国エース
- 戦国ブレード

やっと帰ってきました設定資料集。
今回は「ストライカーズ1945Ⅱ」
発売記念!!
彩京歴代シューティングの
設定を大公開!!

SOL DIVIDE
ソルディバイド
TM

[ソルディバイド]

SOL DYVIDE ©1997 PSYKYO

剣と魔法の世界を題材にした、彩京横スクロールシューティングの第二弾。大きめのキャラクターをふんだんに活用し、攻撃手段として「斬り」のシステムを採用したゲーム性が斬新な作品である。

ILLUSTRATOR'S COMMENT

●「ソルディバイド」キャラクターデザイナー・寺田克也氏コメント

◎難しくてたまりません。誰かエンディングを見せてくださーい。


■大魔導師ティオラ設定。


■有翼戦士カシュオン設定。このあと剣から槍に変わった。

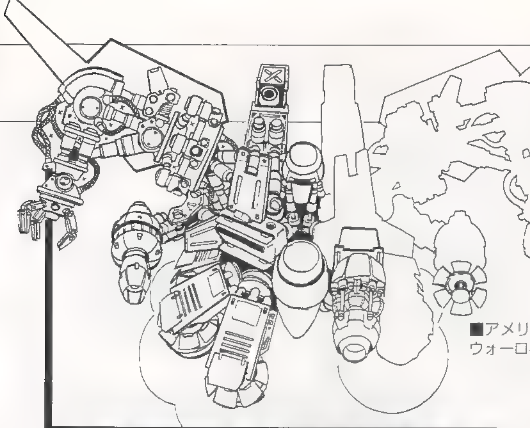

■エンディングも寺田氏によるイラストを使用。これはヴォーグ1Pエンディング。


■魔王イフター初期稿。義手では大剣ソルディバイドが握れないので変更された。

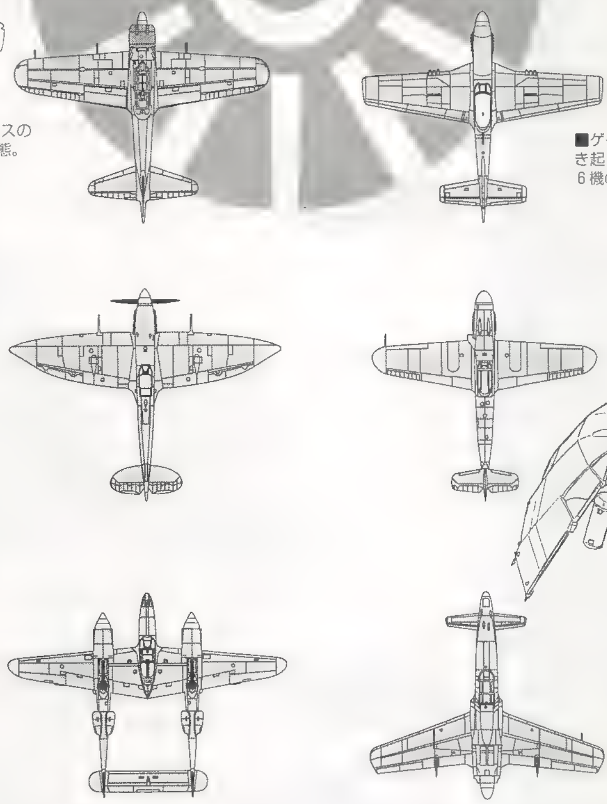

■暗黒剣士ヴォーグ設定。マントの模様も連続斬り中に一瞬見えるっす。

■イフター決定稿。

PSYKYO

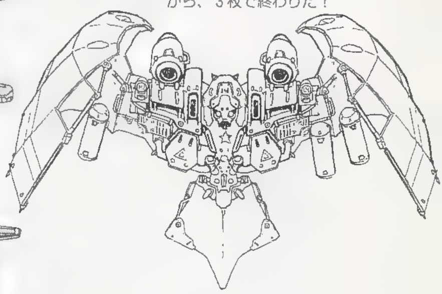


■アメリカ面ボスのウォーロイド形態。



■ゲームのために描き起こされた戦闘機6機の図面。

■ロシア面ボス、ハバロフスクのウォーロイド形態。誰もメカなんか見たくないだろうから、3枚で終わりだ！



STRIKERS 1945 ™

[ストライカーズ1945]

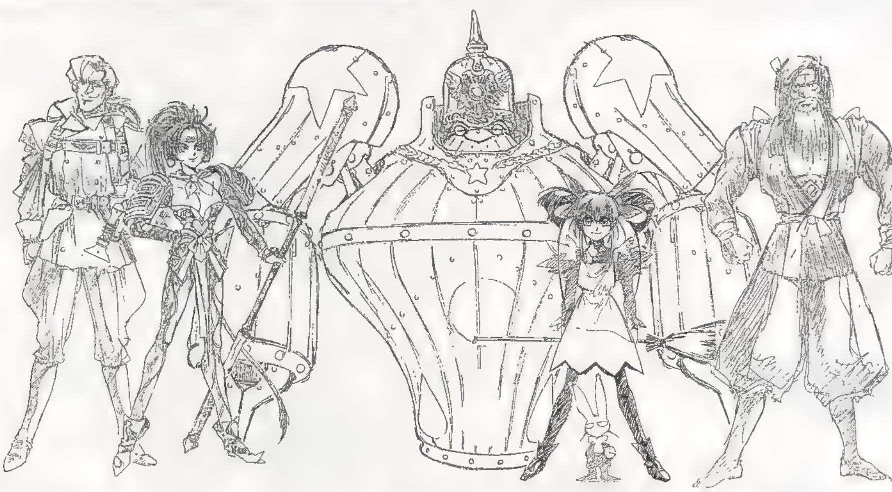
STRIKERS 1945 ©1995 PSYKYO

※第二次世界大戦直後の世界が舞台という、前二作とはうって変わった重厚な世界観が大人気を呼んだ作品。ガンバードから続く超難度の2周目も健在で、現在もやり込んでいる熱心なファンの多いゲームでもある。95年度作品。



■冒険科学者　アッシュ初期稿。開発当初の仮名はアインシュタイン。ちょっと若すぎたか？





■5人の決定稿。

GUNBIRD ガンバード ™

[ガンバード]

GUNBIRD ©1994 PSYKYO

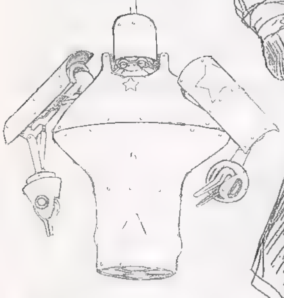
※戦国エースに続く、彩京縦スクロールシューティングの第二弾。レトリックなデザインと冒険活劇的世界観がマッチしている。マニアを恐怖のドン底に叩き込んだ2周目列車面の超難度は、まだ記憶に新しい。94年度作品。



■敵キャラクター決定稿。3人の名前は彩京のゲームタイトルから。それぞれの誕生日も各ゲームの発売日と同じだ。



■宮大工　鉄初期稿。仮名は右衛門。ほとんどこれで完成。



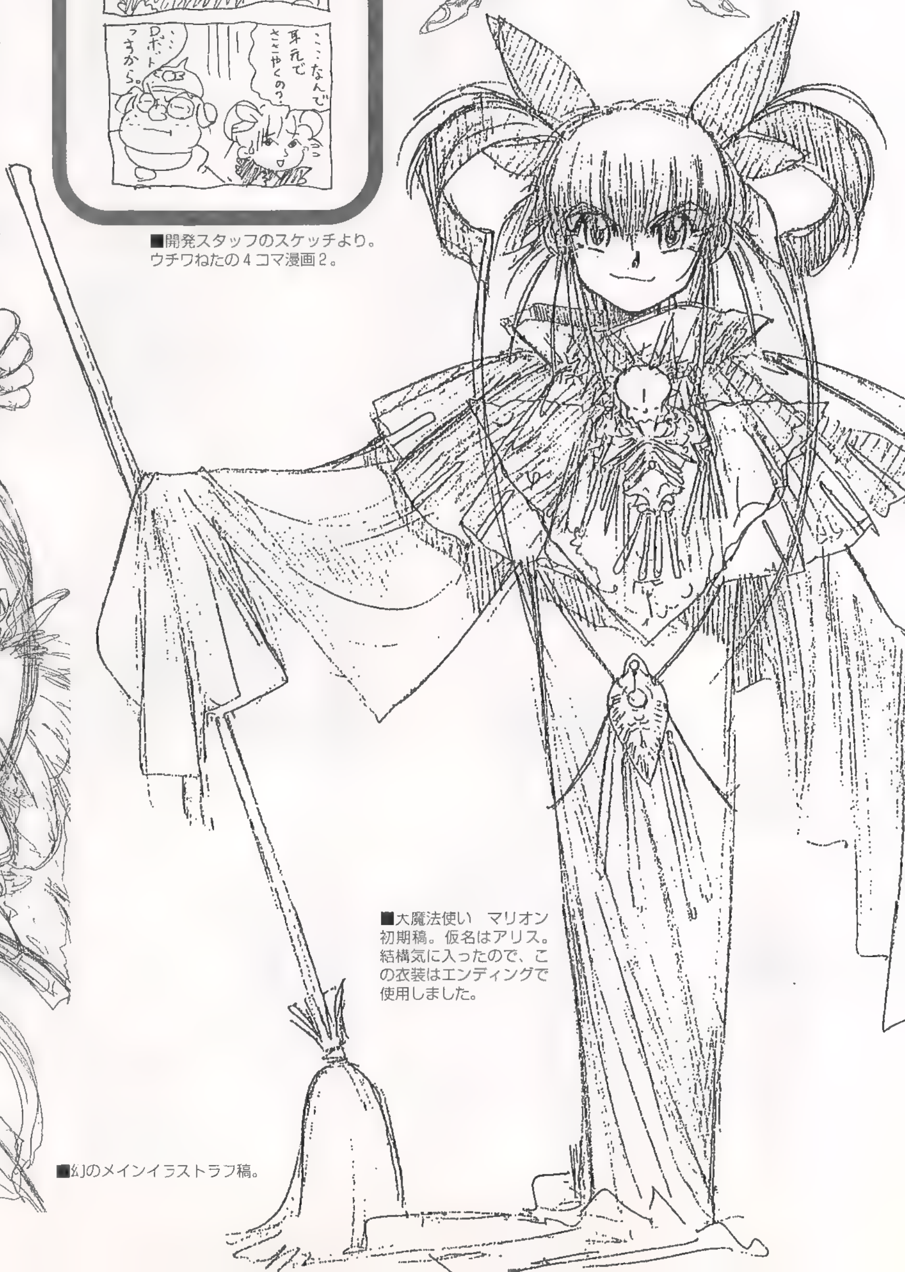
■軍人ロボット　バルナス初期稿。同じく仮名はタルコフスキー。このあと、よりマッチョなデザインに変更される。



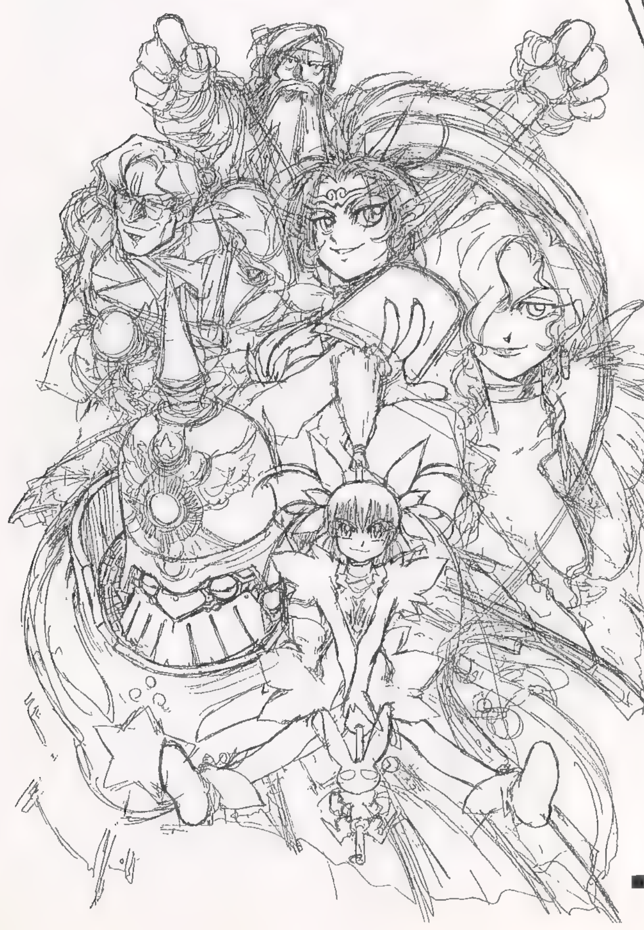
■開発スタッフのスケッチより。ウチワねたの４コマ漫画２。



■中華な女導士　ヤンニャン初期稿。仮名はチャイナ。決定まで最も多くの稿を重ねたキャラ。



■大魔法使い　マリオン初期稿。仮名はアリス。結構気に入ったので、この衣装はエンディングで使用しました。



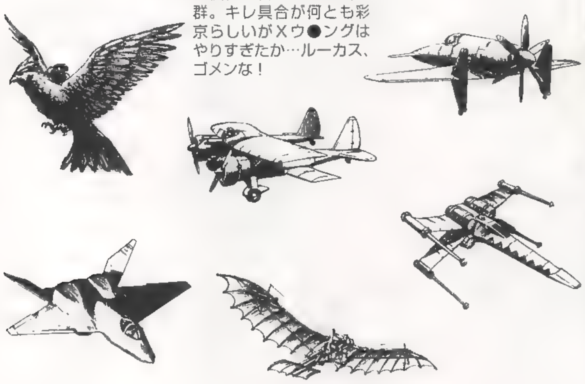
■幻のメインイラストラフ稿。

[戦国エース]

SENGOKU ACE ©1993 PSYKYO

◉記念すべき彩京ブランドの第一作。メカ＋戦国時代調という世界設定が斬新だったシューティングゲーム。ボスの上に乗ってサブウェポンを連射し、瞬殺するという攻略が非常に爽快な作品である。93年度作品。

戦国エース



■搭乗するキャラクターの個性に合わせた戦闘機群。キレ具合が何とも彩京らしいがＸウ●ングはやりすぎだたか…ルーカス、ゴメンな！

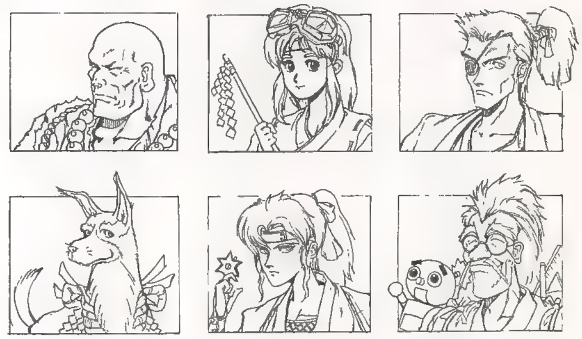
ILLUSTLATOR'S COMMENT

●「戦国エース」「ガンバード」キャラクターデザイナー・中村博文氏コメント

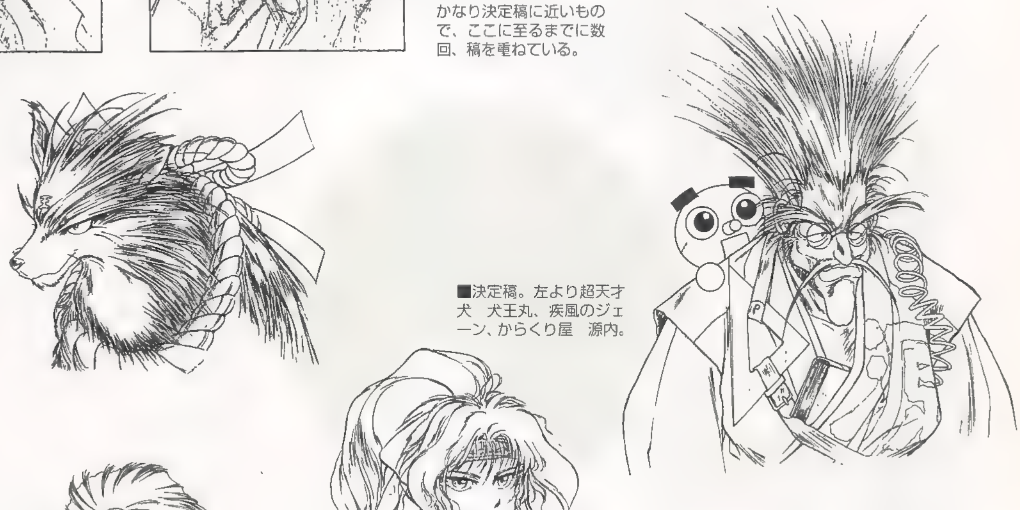
◎ゲームのキャラデザのコツとでもいうのか…。今でもソレをつかみきれてないけど、今見返すとエースの頃はマスマスつかめとらんなー（い、今ごろ何を…）。何で、ラフのときのイキイキとした感じをそのままクリーナップできんのだろう、僕…。



■イラストレーター中村博文氏の手によるラフ。かなり決定稿に近いもので、ここに至るまでに数回、稿を重ねている。



■開発初期に描かれたキャラクター準備稿。犬王丸が結構ええ感じ。



■決定稿。左より超天才犬　犬王丸、疾風のジェーン、からくり屋　源内。



■決定稿。左よりターボ坊主　天外、暴れん坊巫女こより、閃光のアイン。

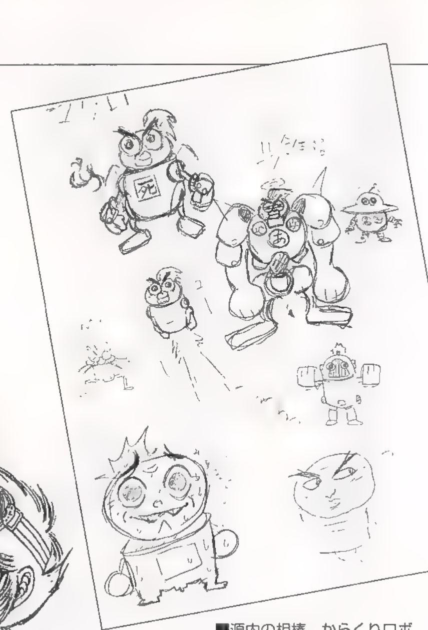
彩京歴代シューティング設定資料集







■キャラクターメイキングこよりの場合。ロングで神秘的なイメージの初稿（左）から、活発でボーイッシュな決定稿（右）へと変化。



■源内の相棒、からくりロボ蘭丸の設定らしいが…み、見ないで…（笑）



［イラストラフ］



［完成イラスト］

■メインイラストラフ。ゲーメストの広告イラストと見比べて欲しい。ラフ通りに完成しないあたり、実に中村氏らしい。

■開発スタッフのスケッチより。ウチワねたの4コマ漫画。



彩京イラストレーションズ発売決定！詳細は次号にて!!

[戦国ブレード]

SENGOKU ACE EPISODE II ©1996 PSYKYO

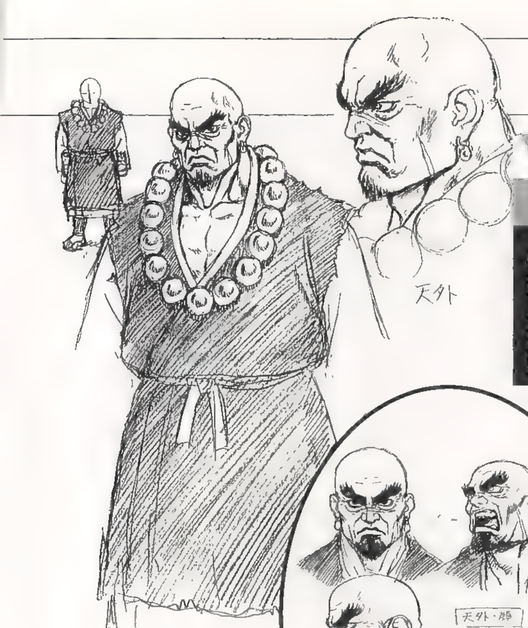
処女作「戦国エース」の続編として発表された、彩京初の横スクロールシューティングゲーム。こより、天外といったおなじみの旧キャラを含む全6キャラで、邪教の野望を阻止すべく戦う。96年度作品。

ILLUSTLATOR'S COMMENT

●「戦国ブレード」キャラクターデザイナー・司淳氏

◎今思うと、もっと時間を取ってじっくり練りたかったですね。どうせやるなら納得のいく…ゲームに限らず、企画モノは時間がネックですね。ずべての仕様書をもらった上で、準備期間を半年ぐらい…ムリやって（笑）。

戦国ブレード
SENGOKU ACE EPISODE II ™



■帰ってきたターボ坊主　天外初期稿。ほとんど決定稿に近い。



■天外表情設定。

■主人公キャラクター比較図■



からくり武者
ハガネ　年齢不詳
身長 225cm

少年剣士
翔丸　17歳
身長 173cm

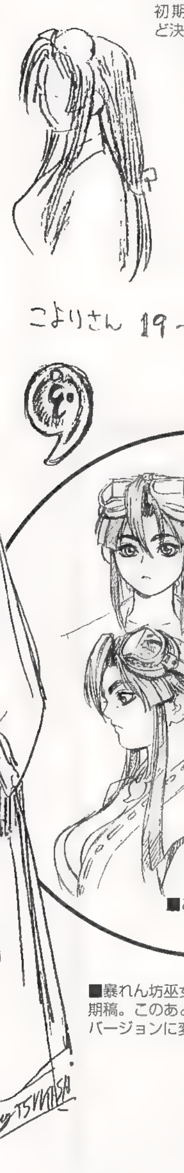
ターボ坊主
天外　52歳
身長 208cm

暴れん坊巫女
こより　19歳
身長 162cm

はだか侍
アイン　27歳
身長 192cm

少女忍者
ユーニス　12歳
身長 145cm

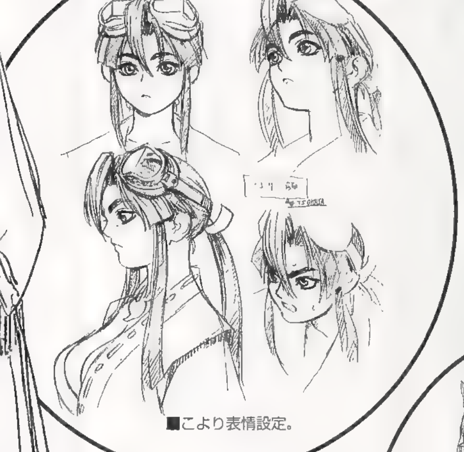
■５人の決定稿。意外と天外は背が高いのです。



■暴れん坊巫女　こより初期稿。このあと髪を束ねたバージョンに変更された。



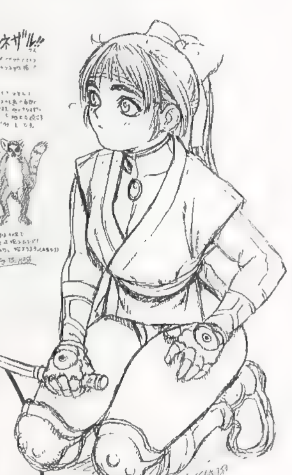
■天外オプション
大鷹の善次郎　設定



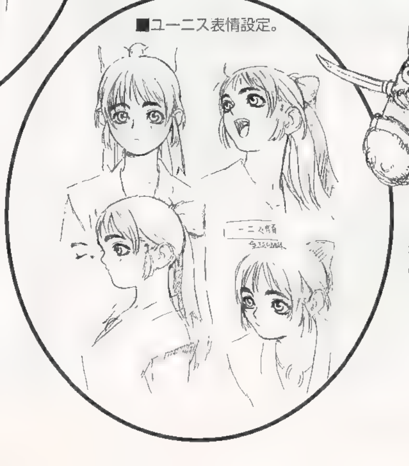
■こより表情設定。



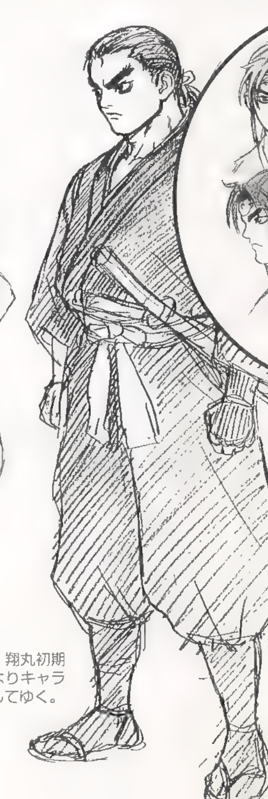
■ユーニスオプション忍猿ソクラテス　設定。



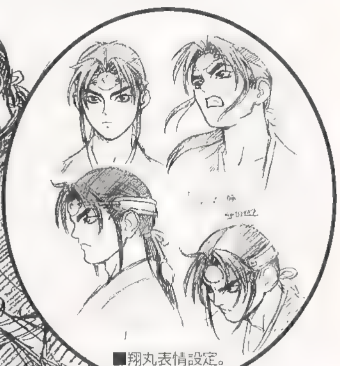
■花の少女忍者　ユーニス初期稿。額金は姉ジェーンの形見という設定。



■ユーニス表情設定。



■復讐の剣術士　翔丸初期稿。ここから、よりキャラクター性を強化してゆく。

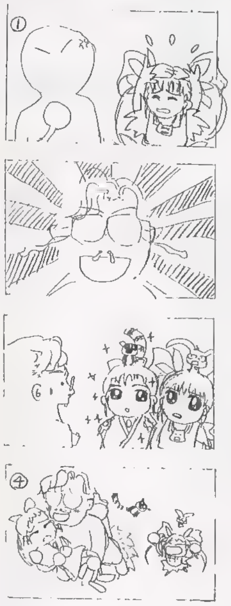


■翔丸表情設定。



■翔丸オプション菱花鏡　設定。４枚の鏡に宿る翔丸の母、姉、妹たち。

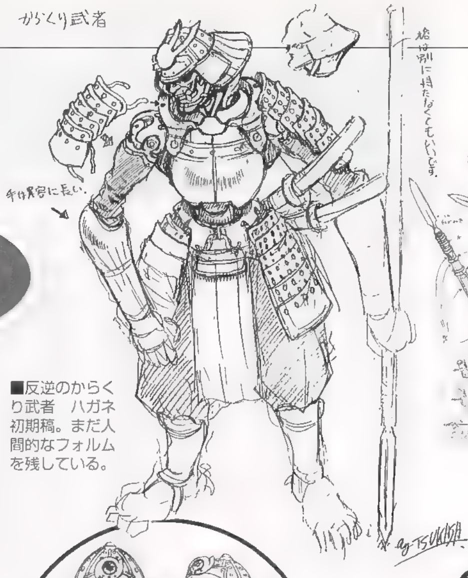
[Ending集]



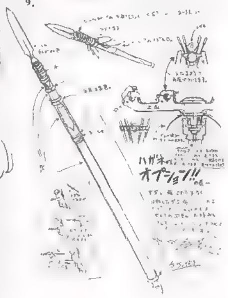
■サターン版で追加された、マリオン＆ユーニスのエンディングコンテ。

■幻のマリオン＆アインのエンディングコンテ（左）。マノオン＆こよりに近いオチだった。





■反逆のからくり武者　ハガネ初期稿。まだ人間的なフォルムを残している。



■ハガネオプション機銃槍　設定。



■ハガネ（無）表情設定。

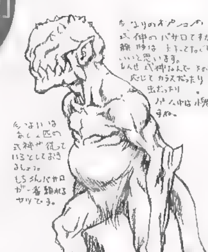
[イラストラフ]



[完成イラスト]







■こよりのオプション式神バサロ　設定



超お目玉
先着1名まで

エアロシティテーブル
¥30,000（パネル代別）

天に星 木に花 名古屋に宇宙堂
買い取りは他店より500円～5,000円高く
売りは500円～5,000円安い、びっくり！！

貴方のほしいゲーム基板が
手続き超簡単クレジットで
手に入ります。（3～36回）

オリコ　ジャックス

カプコン	
ストZERO（ロム）	3,000
ストZERO2（ロム）	8,000
ストZERO2アルファ（ロム）	20,000
スーパーストリートファイターⅡX（ロム）	4,000
ストリートファイターEX	90,000
ヴァンパイアセイヴァー（ロム）	70,000
スーパーパズルファイターⅡX（ロム）	10,000
ヴァンパイアセイヴァー（ロム）	70,000
X-MEN（ロム）	5,000
D&Dタワーオブドゥーム（ロム）	21,000
クイズ虹色町の奇跡（ロム）	38,000
パワードギア（ロム）	15,000
サイバーボッツ（ロム）	12,000
CPSⅡマザー	25,000
アタックス	5,000
サイドアームス	12,000
ストリートファイターⅡ	5,000
ストリートファイターⅡ'ターボ	8,000
ウォーザード	45,000
ストリートファイターⅢ	75,000
戦場の狼	7,000
ナイツオブザラウンド	13,000
ぷにっきぃず	4,000
魔界村	20,000
ファイナルファイト	16,000
キングオブドラゴン	13,000
コナミ	
悪魔城ドラキュラ	70,000
グラディウスⅡ	24,000
グラディウスⅢ	28,000
ガイアポリス	17,000
サッカースーパースターズ（ケーブル無し）	24,000
サンダークロス2	22,000
進め！対戦ぱずるだま	7,000
スラムダンク（ケーブル無し）	12,000
セクシーパロディウス	32,000
XEXEX	30,000
対戦とっかえだま	38,000
タイムパイロット'84	22,000
トライゴン	18,000
ヘクシオン	3,000
魔獣の王国	75,000
メガゾーン（US）	8,000
ライフフォース	35,000
アイレム	
R-TYPEⅡ	11,000
R-TYPE LEO	15,000
アンダーカバーコップス	25,000
エアデュエル	10,000
海底大戦争	26,000
ぐっすんおよよ	4,000
最後の忍道	22,000
サンダーブラスター	10,000
ファイヤーバレル	22,000
ロードランナーⅣ帝国からの脱出	20,000
バンプレスト	
アルチメイトテニス	1,000
ウルトラ警備隊	21,000
ウルトラマン（インスト無し）	1,000
SDガンダムサイコサラマンダー	3,000
仮面ライダーバトルレーサー	7,000
機動戦士ガンダム	3,000
ジャレコ	
エクセリオン	10,000
ゲーム天国	25,000
テトリスプラス	27,000
早押し王座決定戦	6,000
ビックストライカー	4,000
ぶたさん	22,000
わいわいジョッキーゲートイン	15,000
データーイースト(DECO)	
ウルフファング	18,000
臥竜列伝	15,000
シークレットエージェント	6,000
ジョー&マックリターンズ	15,000
タンブルポップ	6,000
バーディートライ	6,000
ファイティングファンタジー	16,000
ファイターズヒストリー	3,000
マジカルドロップ	5,000
ロボコップ	7,000
テクモ	
カズラー	15,000
スイマー	20,000
スーパーハイインパクト（海外）	5,000
タンクバスターズ	3,000
ワールドカップ'90	3,000
クイズ	
クイズF1 1,2フィニッシュ	2,000
クイズクレヨンしんちゃん	2,000
クイズクレヨンしんちゃん2	2,500
クイズDNAの反乱	2,000
クイズめくるめくストーリー	1,000
クイズ殿様の野望	1,500
クイズ殿様の野望2	6,000
クイズTV合衆国	2,000
クイズココロジー2	2,000
クイズハテナの冒険	2,000
クイズ宿題を忘れました（SEGA24）	2,000
クイズ世界はSHOW byショーバイ	2,000
クイズ激烈スクランブル	3,000
クイズ学問のススメ	2,000
クイズ18禁	9,000
クイズ学園パラダイス	2,000
クイズチャンネルクエスチョン	2,000
タイトー	
インセクターエックス	8,000
ウォリアーブレード（2画面）	10,000
ヴォルフィード	7,000
ガルメデス	5,500
キャメルトライ	20,000
草野球	1,000
サイレントドラゴン	10,000
スーパークイックス	3,000
スペースインベーダーDX	5,000
ダイノレックス	10,000
ダライアス外伝（F3+ロム）	65,000
チャンピオンレスラー	3,000
トップランキングスター	6,000
ナックルジョー	6,000
ハイパーデュエル	12,000
パズニック	5,000
バブルボブル	20,000
プレビリアン（P無し）	5,000
ファイティングフォーク	7,000
ヒットジアイス（1P用）	9,000
HOT VSスマッシャー	3,000
メタルブラック	35,000
メイズオブフロット	4,000
ゆうゆのクイズでGO GO（F2）	5,000
ライディングファイト	25,000
ライトブリンガー	26,000
レイフォース	20,000
サイキックフォースEX	25,000
ファイターズインパクト	35,000
ファイターズインパクトA	40,000
ライジング	
疾風魔法大作戦	15,000
バトルガレッガ	42,000
カネコ	
マジカルクリスタル	5,000
富士山バスター	7,000
SNK	
アテナ	25,000
怒（P無し）	12,000
ヴァンガードⅡ	23,000
怒号層圏（P無し）	25,000
名人戦	4,000
セガ	
イースワット（16）	15,000
MVP	1,000
クラッチヒッター	2,000
コラムス2	1,500
獣王記	8,000
スタックコラムス	2,900
ずんずん教の野望	5,000
ソニックブーム（16B）	15,000
ダークエッジ	10,000
テトリス	5,000
ドラゴンボールZ VRVS	11,000
登竜門	5,000
忍者プリンセス	35,000
ピットフォール2	20,000
フューチャースパイ	18,000
ぷよぷよ	2,000
ぷよぷよ通	3,000
フラッシュポイント	2,000
ベイルート	5,000
ボトボト	2,000
ワンダーボーイ	10,000
UPL	
アクロバットミッション	9,000
シュトラール	11,000
バンダイク	5,500
ムスタング	8,000
テクノス	
コンバットライブス	1,800
WWFレッスルフェスト	2,000
アトラス	
豪血寺一族	6,000
豪血寺一族2	10,000
豪血寺一族外伝	20,000
ポラックス	5,000
ブレイゾン	4,000
NAMCO	
ゼビウス	12,000
ゼビウス3D/G	23,000
ギャラガ	10,000
ディグダグ	10,000
マッピー	25,000
アサルト（P付き）	50,000
リブルラブル	32,000
熱湯！激闘！クイズ島	2,000
グレートスラッガーズ	1,500
スーパーワールドスタジアム'92	2,500
スーパーワールドスタジアム'95	3,500
スーパーワールドスタジアム'96	6,000
コズモギャングザパズル	4,000
コズモギャングザビデオ	8,000
ナックルヘッズ	12,000
スーパーワールドコート	4,000
ソウルエッジⅡ	52,000
未来忍者	25,000
エメラルディア	3,000
スーパーワースタ'93激闘版	8,000
ドラゴンスピリット	25,000
ドラゴンセイバー	20,000
ドラゴンバスター	15,000
パラデューク	15,000
ダンクマニア	13,000
子育てクイズマイエンジェル	15,000
NAMCOロム	
ワースタ'93激闘版（システムⅡロム）	500
球界道中記（システムⅡロム）	1,000
その他	
アグレス（海外）（PALCO SYSTEM）	5,000
赤丸急上昇ドントアール（中日本）	5,000
アームドF（日物）	6,000
おいしいパズルはいりませんか（サン電子）	3,000
スーパーオセロ（フジワラ）	4,000
グランドクロス（P付き）（エクセレント）	5,000
サンダー&ライトニング（VISCO）	5,000
スカッシュ（ガプリエコ）	3,000
セルフィーナ（EASTテクノロジー）	9,000
だるま道場（METRO）	5,000
テラフォース（ニチブツ）	8,000
牌砦（METORO）	4,500
ドンキーコングⅢ（任天堂）	15,000
ネクストスペース（パサデナインターナショナル）	6,000
バーチャボーリング（Pナシ）（ALTA）	3,000
プリメーラ（NTC）	3,000
ポパイ（海外）（任天堂）	15,000
ポンピングワールド（ミッチェル）	4,000
マジカルエラーを探せ（テクノソフト）	1,500
Mr Do vsユニコーン（アンプ無し）（ユニバーサル）	15,000
五月陣戦（VISCO）	5,000
連珠實族（VISCO）	8,000
燃えよゴンタ（ミッチェル）	3,000
ビデオシステム	
F1グランプリ	2,000
F1グランプリⅡ	3,000
スパイナルブレイカーズ	7,000
スーパーバレーボール	2,500
スーパーフォーミュラー	2,000
ハットリス	2,000
彩京	
ガンバード	14,000
戦国エース	12,000
戦国ブレード	23,000
バトルクロード	8,000
セイブ開発	
バイパーフェイズワン NV	36,000
東亜プランニング	
ゴークス（P無し）	1,000
ドキューン	12,000
フーピー	4,000
フィグゼイト	6,000
麻雀	
熱血麻雀宣言	2,500
ミス麻雀コンテスト	2,500
麻雀チャンネルズームイン	1,500
麻雀ファンクラブ	1,500
麻雀吉本劇場	2,500
麻雀早くヤッてよ	2,500
麻雀グランプリギャル	2,500
麻雀大予言	1,500
麻雀キャンパスハンティング	2,500
麻雀競馬王	2,000
雀師	1,500
リアル麻雀牌牌	4,000
麻雀いかがです	2,500
スーパーリアルPⅡ	5,000
スーパーリアルPⅢ	3,000
スーパーリアルPⅣ（ロム）	1,000
スーパーリアルPⅥ	6,000
ねるとん牌鯨団	2,000
華折観	3,000
華の舞	2,000
個人教授	2,000
家元（2コネ）	6,000
麻雀六本木ライブ	3,000
麻雀トリプルウォーズ2	5,000
東京ギャル図鑑	2,000
麻雀競馬王	2,000
麻雀流派	2,000
アイドル雀士スーチーパイⅡ	25,000
アイドル雀士スーチーパイSP	23,000
同級生スペシャル	10,000
ファイナルロマンス2	25,000
アイドル麻雀放送局	2,500
各社ロム	
SEGA ST-V	
SEGA ST-Vマザー	50,000
バーチャファイターリミックス（ロム）	1,000
水滸演武（ロム）	1,000
ゴールデンアックスザデュエル（ロム）	1,000
エジホン探偵団（ロム）	1,000
バーチャファイターキッズ（ロム）	3,000
上海万里の長城（ロム）	18,000
ぱくぱくアニマル（ロム）	1,000
ファイナルアーチ（ロム）	500
ペブルビーチ（ロム）	2,000
ぷよぷよSUN（ロム）	20,000
デカスリート（ロム）	9,000
まうすけのオジャマザワールド（ロム）	2,000
ダイナマイト刑事	15,000
サンドアール（ロム）	2,000
蒼穹紅蓮隊（ロム）	3,500
TAITO F2	
ルナーク（ロム）	1,500
TAITO F3	
TAITO F3マザー	55,000
ハットトリックヒーロー'95（ロム）	2,000
逆鱗弾（ロム）	2,000
ダライアス外伝（ロム）	5,000
パズルボブル2（ロム）	2,000
カイザーナックル（ロム）	2,000
森口博子のクイズでヒュー！ヒュー！（ロム）	2,000
クイズシアター（ロム）	2,000
クレオパトラフォーチューン（ロム）	8,000
アルカノイドリターンズ（ロム）P付き	25,000
KONAMI GX	
KONAMI GXマザー	25,000
ツインビーヤッホー（ロム）	3,000
セクシーパロディウス（ロム）	7,000
対戦ぱずるだま（ロム）	2,000
沙羅曼蛇Ⅱ（ロム）	3,000
ときめき対戦ぱずるだま（ロム）	10,000
とっかえだま（PCB）	29,000
JALECO　メガ 32	
JALECO　メガ 32マザー	23,000
ゲーム天国（ロム）	3,000
P47　ACES（ロム）	2,000
スーチーパイⅡ（ロム）	1,000
SEIBU	
バイパーフェイズ1 NEW（ロム）	2,000
SEGA 32	
ザJリーグ　1994（ロム）	500
バーニングライバル（ロム）（インスト無し）	1,000
業務用　NEO GEO	
キングオブファイターズ'94	1,000
キングオブファイターズ'95	5,000
キングオブファイターズ'96	8,000
餓狼伝説	1,000
餓狼伝説2	1,000
餓狼伝説3	1,000
餓狼伝説スペシャル	1,500
リアルバウト餓狼伝説	2,500
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	18,000
龍虎の拳	500
龍虎の拳Ⅱ	1,000
龍虎の拳外伝	2,500
サムライスピリッツ	1,000
真サムライスピリッツ	2,000
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	2,000
サムライスピリッツ天草降臨	10,000
パズルボブル	5,000
ワールドヒーローズ　2JET	2,000
得点王	1,500
ミューティションネイション	2,000
フットボールフレンジー	2,000
風雲黙示録	3,000
痛快ガンガン行進曲	3,000
マネーアイドルエクスチェンジャー	28,000
神凰拳	5,500
クイズ大捜査線	2,000
キングオブザモンスター2	2,000
スラッシュラリー	2,000
ステークスウィナー	5,000
ステークスウィナー2	11,000
ザ・スーパースパイ	2,000
ゴーストパイロット	2,000
ラギ	4,000
ダンクドリーム	8,000
パニックボンバー	3,000
天外魔境真伝	6,000
MV-1FZ	24,000
MV-1F	23,000

中古コントロールボックス		
KIC'S'91（RGBタイプ）	7・21	5,000
ボードマスター（分離型オート連射）	4・21表	35,000
パナカスタムロング（程度上）	5・18	22,000
パナツイン（程度上）	6・17	22,000

宇宙堂
特別会員の募集!!

まだまだ名古屋は残暑が厳しいですが、皆様いかがお過ごしですか？さてこの度宇宙堂では、特別会員の募集をいたします。会員になればすごーい特典がついてくるぞ！

①最新中古基板リストの月一回送付
②中古基板価格の消費税サービス
③最新基板の優先予約サービス
④中古基板予約の最優先出サービス。
⑤故障基板の格安修理（症状の軽いもの）
⑥故障基板のメーカーへの取り次ぎ
⑦基板買取時の価格アップ
⑧プレミアムグッズの月一回抽選プレゼント
※プレゼントは、ご購入者に限ります。
景品及び、当選者は翌月のメールにて発表!

以上のサービスが、年会費¥2,500で一年間得られます。
入会方法、その他詳しい内容については、お電話にてお受け致します。

まずはお電話お待ちしています

★基板の値段、有無等は、日々変動しておりますので、まずは、お電話で確認して下さい
★インスト、取説等の有無については基板注文時にお訪ね下さい。

価格には消費税（5％）は含まれておりません。

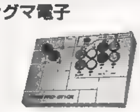
最新ゲームの予約受付中★値引きありますのでお問い合わせください

シグマ電子



AV-5000　¥26,000

シグマ電子



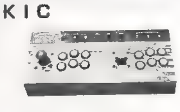
Σ-8000　¥15,800

KIC



パナツインロング　¥38,000

KIC

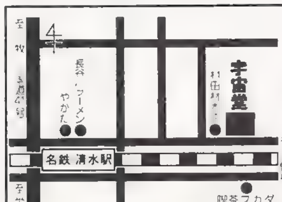


パナカスタムロング¥34,000

ボードマスター



¥48,000



宇宙堂おすすめのゲーセンへ今すぐGO!!
徹底的に安い10～30円!!
★江南は江南ちびっ子センター
名古屋は天白区八事交差点のももたろう
名古屋は昭和区曙通のゴジラ屋
春日井は不二ケ丘のゲームセンターリサ

新品・レトロ基板の予約OK!!
（欲しい基板を貴方のためにおさがしします。）

通販は
ヤマトコレクトサービス（代引）か現金書留にてお願いします。

ショップは
ひやかしついでに遊びにきてね。

創業24年　マニアの恋人　㈱宇宙堂

新住所：〒462名古屋市北区大杉2-2-19宇宙堂ビル
TEL：052-916-1407/FAX：052-916-1502
営業時間：朝9：30～深夜12：30（皆気楽にTELください）

皆様に親しまれて15年!15TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります　情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。　毎週　金曜日に更新されます。

アイレム
R-TYPE Ⅱ　10K
R-TYPE レオ　12K
近宮島・[illegible]　各5K
イメージファイト　10K
メジャータイトル　5K
ジッピーレース　8K
ロードランナーⅠ・Ⅳ　各20K
〃　〃　Ⅱ・Ⅲ　各18K
ムーンパトロール　15K
[illegible]　38K

S.N.K
サイコソルジャー　58K
ファンタジー　68K
ギャングウォース　5K
ストリートスマート　5K
ネオジオ新品
MV-1　[illegible]　18K
☆☆☆特報☆☆☆
MV-1用メモリーカードスロット
基板、ハーネス一式　10K
メモリーカード(新品)　3[illegible]

[illegible]
ソンソン　15K
エクセドエクセス　25K
ガンスモーク　25K
ストリートファイター　15K
SF-Ⅱ　5K
〃　ターボ　8K
US ネイビー　18K
アレスの翼　18K
ノキノキボーイ　20K
[illegible]　15K
[illegible]　18K
ナイツオブザラウンド　15K

CPⅡ　各種　[illegible]

TOA PLAN
[illegible](レバー[illegible])　[illegible]
ハツクン　[illegible]
ウィマナ　3K
ツイクセイト　6K
達人　4K
達人Ⅱ　12K

[illegible]
グラディウス(ROMタイプ)
ツインビー、ギャラクティクソクウォーリアス、[illegible]　150K
グラディウス([illegible])　35K
〃　〃　Ⅰ　20K
〃　〃　Ⅱ　25K
RH-2　([illegible])　30K
スーパーヘリ・コブラ[illegible]　5K
[illegible] TMNT　5K
ツタンカーム　12K
ハイパーオリンピック　3K
フロッガー、[illegible]　各12K
サーカスチャーリー　10K
GX ROMボード　各0.5K〜

ジャレコ
プラスアルファ　28K
セイントドラゴン([illegible])　6K
スーパーハイパー[illegible]インフ
[illegible]・ゲームパ[illegible]・ケンディア
・[illegible](ROM)　各1K
[illegible]

テコ
[illegible]・[illegible]コップ　各5K
大相撲　5K
ドンハラ　28K
スクラップルエック　18K
ウルフファング　18K
クルードバスター　5K
デスブレイド　5K
ドラゴンアイ　7K
ウロボルフ・テニス　各3K
マジカルドロップ　2K
スーパーバーカータイム　12K

[illegible]
デッドー、ロボレス　各12K
ブリッキー　12K
ファンタジーゾーン　15K
ヘビーメタル　68K
カルテット 2 16A　15K
バトーダンサー　5K
[illegible](S24)　10K
クラックダウン S24　10K
カロリーマvsモグラニアン　8K
[illegible]フルース　18K
[illegible]、カルディア　各15K
アップダウン　8K
ワンダーボーイ[illegible]　各5K
モンスターランド　12K
[illegible]

[illegible]
スペースインベーダーCL　25K
ハイウェイアタック　35K
クイックス[illegible]　18K
アルペンスキー　25K
[illegible]　25K
トクターートッヘル[illegible]　5K
[illegible]　5K
へんぺいパー　15K
メディカルプロット　3K
シーファイターホセイドン　18K
中[illegible]、フリップル　各3K
ハスニック　5K
ハブルボブル　12K
[illegible]　18K

[illegible]　10K
[illegible](C.SHARK)　5K
[illegible]　5K
アルカノイド [illegible]　5K
〃　リベンジ[illegible]　8K
ヴォルフィード、ハンメデス各5K
レイメイス、[illegible]　各15K
フォーティ[illegible]　10K
グレートソードマン　5K
クリットシーカー　5K
レイフォース　12K
[illegible]マジック　12K
リンクレイア　10K

[illegible]
フリルーブ28K・メタルブラック28K・ガンフロンティア20K・スペク大作戦5K・[illegible]センター[illegible]10K・[illegible]6K・ダイノハック25K・[illegible]ッス5K・[illegible]2 5K・[illegible]ットコネクション5K・ドンドコト[illegible]
[illegible]　3K
F2マシー　3K(大[illegible])

PC-Sub カートリッジ
タライアス[illegible]　1K
ハブルシンフォニー　0.5K
エレベーターアクションリターン0.5K
ハスルボブル2　0.5K
[illegible]ハーター　0.5K
[illegible]　0.5K
[illegible]タイガーⅡ　0.5K
[illegible]

[illegible]
アルゴスの[illegible]　18K
スターフォース　15K
[illegible]
[illegible]
サンダードラゴン
ボンベイソク　2K
カスラー　18K
スイマー　18K

データイースト
[illegible]　6K
ダブルドラゴン　5K
[illegible]　3K

[illegible]
テラクレスタ([illegible])　8K
[illegible]へ([illegible])　3K
ムーンクレスタ[illegible]　3K
クレイジーク[illegible]　18K
トッキン、アマテラス　各2K
マジカル[illegible]　68K
フリスキートム　98K

[illegible]
シュトゥール　5K
ムスタング　5K
タフクフォースバリアー　5K
ゴモラ　5K
ノハ2001　3K

[illegible]
コス[illegible]　68K
スター30[illegible]　18K
スター10[illegible]　3K
Mr.Do ワイルドライト12K
ジャンピングジャック　15K
スナップジャック　38K

[illegible]
ナムコクラシックVol1　12K
〃　Vol2　30K
バラルト ハネル[illegible]　25K
メビュッスレイ
ウリーム
ドラゴンスピリット
[illegible]
ドラゴンバスター
クロノスター　25K
[illegible]マイエンセル　3K
[illegible]ファス　8K
[illegible]　25K
コスモギャングビデオ　8K
スカイキッド　28K
スカイキッド DX　48K
ホッピングマッピー　58K
インターの[illegible]　58K
フーリン　78K
[illegible]　10K
スーパーワールドコート　3K
[illegible]マンアスレチック　10K
スーパーバックマン　25K
[illegible]セウス、ティクタク　各8K
[illegible]　3K
バックマ[illegible](ミスバック)　8K
バックマン[illegible]　8K
ハングリーマン　8K
[illegible]バックマン　8K
タンクバタリアン [illegible]　8K
S1 ROMキット　各5K
デンジャラスノート、ワールドコート、ピストル[illegible]、[illegible]スター

[illegible] その他
クレイジーローラー　12K
エクイテス　28K
ライタン　25K
[illegible]　25K
[illegible]　28K
[illegible]　15K
[illegible]　10K
[illegible]　58K
トンネーコング[illegible]　12K
クレージーコング　10K
タイムトンネル　58K
スペースフェイザー　120K
フライボーイ　28K
サーカス([illegible])　80K
ソティアック([illegible])　28K
[illegible]　28K
トマト、ジャンプバグ各15K
[illegible]ランド　28K
ヘッドオン　22K
リバーパトロール[illegible]　18K
フェニックス　10K
ブラックホール　5K
レッドUFO　5K
ストリーキング　15K
[illegible](イースタンCO.)28K

大型筐体の迫力が家庭で
ダライアス(2画面) EXT.[illegible]　58K
[illegible]ウォーリアス(3画面)　88K
サンダーブレード　[illegible]
[illegible]
[illegible]　20K
ウッドモーレール or [illegible]　10K
[illegible]　28K
[illegible]バーストレッド　V21用　20K
スターブレード　V21用　18K
エアーコンバット　V21用　18K
[illegible]　V21用　18K
キャラクティックストーム　28K
ナイトストライカー　38K
※コンボAV[illegible]アンプ[illegible](2K)→ジョイスティック(1ム)2K
[illegible]コントロールBOXもあります。ご[illegible]ください。

各TV電力の[illegible]スイッチ([illegible])TV1、1台でOK!
3台も可
[illegible]ハーネス[illegible]
COMBO AV
V21システム[illegible]+5V20A
[illegible]PCにジョイスティック[illegible]コンボハーネス[illegible]マシーンシステムですべての[illegible]8K

[illegible]
ハンディタイン[illegible]コントローラ[illegible]ル(ハーネス[illegible])6K、6K
[illegible]

[illegible]PCBはCOMBO AVの[illegible]
[illegible]コントロールBOXで[illegible]
[illegible](+2K)
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

中古基板は、全商品消費税込みです

在庫確認は必ずして下さい。
通販の場合は、(1)現金書留
(2)代引宅配便(ヤマト)かあります。
代引便の場合、代引手数料が1K加算
送料は1万円未満の注文のみ1K。
1万円 以上は不要。
※COMBO AV専用の
中間ハーネスは2Kです。

分割払い始めました
基板高額買入

COMBO AVをお買上げの方に、ゲーム基板(JAMMA[illegible])+JAMMAハーネスをサービス

中古基板は全商品消費税込みです

☆初心者大歓迎☆　SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。リスト以外にも豊富に取揃えてあります……店頭掲示中

定休日 日曜日 (祭日は営業)
営業時間 PM1:00 7:00

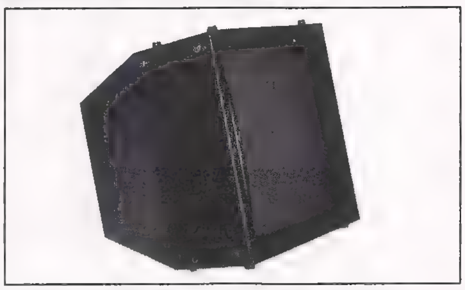
COMBO AV + M-18 RGBモニター 入門用にも最適

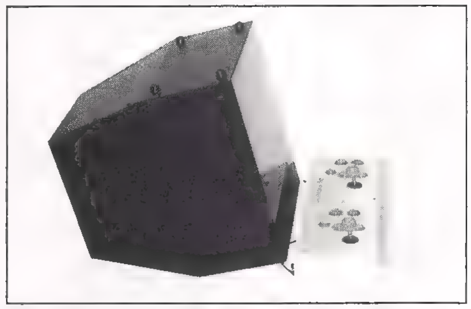
18インチモニター新発売

手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。

入力はRGB21PIN
(各種家庭用ゲーム機もOK)

■ 仕様　(本体保証 6カ月)
◇ スチール製キャビネット入り
◇ 15、24kHz両用
◇ 18インチ ナナオ製デュアル8ブラウン管
◇ サイズ(W)450×(H)410×(D)450mm 25kg
◇ 入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
　※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
◇ 縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇ 18インチ 中古価格¥38,000 (程度良)税・送料別
◇ 25インチもあります。 中古価格¥58,000(税・送料別)





25インチもあります　中古価格¥58,000(税・送料別)

18インチモニター+コンボAVセット
¥59,000(税・送料別)
JAMMAハーネス+サービス基板、付

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備(本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
◆2・4・8方向切換付ジョイスティック
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。



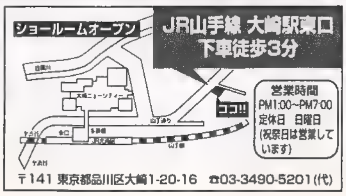
映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。 ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

中古基板情報はFAXで!24時間OK!
●操作方法●
1 FAXの受話器をとってください。
2 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3 60110の番号と#を押してください。
4 ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5 FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

新型コンボAV発売中!!
"コンボAV" (12ボタン)
●Vタイプ
(S端子、ビデオ対応)…¥28,000
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売……¥3,000

満足のいく性能で安心価格



〒141 東京都品川区大崎1-20-16　☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号
(東京都品川区大崎1-20-16)
TEL.03-3490-5201(代)
FAX.03-5496-1047

ゲーム・アニメ・コミックファン集まれ！電話で楽しむ声の情報ワンダーランド。

花まる！ボイスメール

ペンフレンド・サークル仲間募集
売ります・買います・交換します
秘技・攻略情報
歌・ものまね
etc.

♪ Plooo ♪♪ Plooo Plooo ♪♪

みんなのGOODなおしゃべりで番組を盛り上げちゃおう!!!

PLAY 花まる!ボイスメール

☆ 情報を聞く時は

☎ 0990-515-704

表のBOX番号数字４桁
○○○○をダイヤル！

REC 情報登録センター

☆ 情報を録音する時は

☎ 03-5951-9321

表のBOX番号数字４桁
○○○○をダイヤル！

情報登録センターに録音された情報は、一旦花まる事務局に登録されDJオペレーターが内容を確認し編集をして花まる!ボイスメールで紹介します。NTTの規定により提供できない情報があります。気を付けて録音してください。

▶ **提供できない情報**

電話・携帯・PHS・プライベートボックスの番号→連絡先は住所・ポケベル・表のBOX番号として下さい。
/売買の具体的な値段や安く売ります等のディスカウント情報→手紙等でやりとりして下さい。
/悪口やプライバシーを侵害する情報/恋人募集等不特定男女間の媒介になる情報。

提供:上正路則子　発信地:東京　標準利用時間:3分 300円

情報は次の順番でハッキリ録音しよう。
ゲームの感想などみんなの楽しいおしゃべりをお待ちしてます。

❶ 名前プロフィール
❷ 内容
❸ 連絡先（必要な場合のみ）

▶ 7912　ファイナルファンタジー

このゲームが大好きな○○です。ストーリー、キャラクターとも最高です。皆さんの感想を花まる事務局に寄せて下さい。文通してくれる方は△△-××までお手紙を下さい。

▶ 7034　秘技・攻略情報　教えて

RPGゲーム○○を最近買いました。最後のダンジョンがクリアできません。攻略法を教えてください。情報はお手紙か「7031秘技・攻略情報教えます」までお願いします。

超人気

自分専用のBOXで10倍楽しめる

プライベートウェイブ

☎ 03-5951-2725

BOX番号数字４桁○○○○をダイヤル！

プライベートBOXを登録するには数字の［1］をダイヤルしてください。プライベートBOXは、好きな番号4桁と暗証番号4桁を登録して使うプライベート伝言です。録音された伝言は登録してある暗証番号をダイヤルしないと聞くことはできません。専用のプライベートBOXを登録して友人やサークルの連絡場所としてご利用ください。

つながらない時は
☎ 03-5951-2725

7035	フリートーク
7036	ペンフレンド
7004	コンシューマゲーム友達募集
7030	アーケードゲーム友達募集
7031	秘技・攻略情報 教えます
7034	秘技・攻略情報 教えて！
7032	売ります
7033	買います
7041	キャラクターのコーナー 好きなキャラクターについてトコトン語ろう！
7042	ゲーム御意見板
7043	おすすめゲーム情報
7008	コスプレ大作戦 コスプレ仲間を探したり、衣装などの情報交換に使ってね！
7009	声優大好き
7012	ものまねグランプリ
7013	電話のど自慢
7002	アニメ
7003	コミック
7005	同人誌
7006	ラジオ
7017	イベント・サークル情報 サークル会員を探したり、イベントやサークル情報の告知に使ってね。
7050	北海道(地区別) 地区別に情報の交換をしてね。
7051	東北・北陸(地区別)
7052	関東(地区別)
7053	関西(地区別)
7054	中国・四国(地区別)
7055	九州・沖縄(地区別)
7099	開局リクエスト 開局して欲しいゲームフォーラムのリクエストを入れてね

8100	ア行　☆ゲーム☆	8313	ゼルダの伝説シリーズ	8602	ヴァンパイアハンターシリーズ	7000	アニメ・コミック
7901	アークザラッド	8302	スターフォックス64	7967	パラッパラッパー	7119	X
8111	アームドポリスバトライダー	7903	ストリートファイターシリーズ	8613	パラサイト・イヴ	7251	カードキャプターさくら
8113	RPGツクールシリーズ	7904	スーパードンキーコングシリーズ	7968	パズルボブルシリーズ	7212	機動戦艦ナデシコ
7929	I.Qインテリジェントキューブ	7905	スーパーマリオシリーズ	7912	ファイナルファンタジーシリーズ	7211	機動新世紀ガンダムX
7930	悪魔城ドラキュラＸ月下の夜想曲	7954	スーパーボンバーマンシリーズ	7920	ファイアーエンブレムシリーズ	7236	キューティーハニーF
8112	アコードコア	7955	スーパーロボット大戦シリーズ	8614	ファイティングウーシュ	7217	金田一少年の事件簿
7129	アンジェリーク	7924	聖剣伝説シリーズ	8615	フロントミッションシリーズ	7233	グラビテーション
8106	アルバートオデッセイシリーズ	8307	ZERO DIVIDEシリーズ	8616	FEDA2～ホワイト	7235	原獣文書
7986	イースシリース	8308	センチメンタルグラフィティー	8617	FORMULA1	7250	声をきかせて
7934	EVE burst error	7956	ソウルエッジ	7971	ブシドーブレード	7344	365日の恋人
7935	糸井重里のバス釣りNo.1	7994	卒業シリーズ	7913	ぷよぷよシリーズ	7330	少女革命ウテナ
7987	ウイザードリーシリーズ	8314	ソルディバイド	8618	ブレス・オブ・ファイヤー	7314	新機動戦士ガンダムW
8107	ウォーザード	8400	タ行　☆ゲーム☆	8619	ヴァンパイアシリーズ	7120	新世紀エヴァンゲリオン
8104	エースコンバットシリーズ	8409	タイムクライシス	8608	プリンセスメーカーシリーズ	7318	地獄先生ぬ～べ～
8110	Over Blood	7921	タクティクスオウガ	8620	ベルトロガー９	7322	SLAM DUNK
8200	カ行　☆ゲーム☆	7957	たまごっち	7914	ポケットモンスターシリーズ	7325	スレイヤーズ シリーズ
8201	下級生シリーズ	7996	ダービースタリオンシリーズ	7915	ポポロクロイス物語	7303	セイバーマリオネットＪ
8205	風のノータム	8402	誕生～Debut～シリーズ	8604	ポリスノーツ	7329	卒業M
8213	カルネージハート	8404	大戦略シリーズ	8700	マ行　☆ゲーム☆	7404	逮捕しちゃうぞ
7923	餓狼伝説シリーズ	8410	チョコボの不思議なダンジョン	7975	マクロスシリーズ	7433	中華一番！
8215	がんばれゴエモン	7958	チョロQシリーズ	8701	マジカルドロップシリーズ	7412	超時空要塞マクロス
8216	ガンバレット	7906	鉄拳シリーズ	8704	マリーのアトリエ～ゲールブルグの錬金術士～	7401	天空のエスカフローネ
8207	がんばれ森川君２号	7907	電脳戦機バーチャロン	8705	MARICA～真実の世界～	7424	天地無用シリーズ
7938	機動戦士ガンダムシリーズ	7926	天外魔境シリーズ	8712	みんなのGOLF	7425	東京バビロン
8214	キングスフィールドシリーズ	7998	伝説のオウガバトルシリーズ	7916	女神異聞録～ペルソナ～	7426	ドラゴン騎士団
8217	ギャロップレーサー	8405	提督の決断シリーズ	8702	メルティランサーシリーズ	7413	ドラゴンボールＧＴ
7943	クロックタワーシリーズ	8411	テイルズ・オブ・デスティニー	8713	メタルブラック	7604	ハイスクールオーラバスター
8218	クロノトリガー	8412	デッド・オア・アライブ	8709	女神転生シリーズ	7607	爆走兄弟レッツ&ゴー!
7989	グランディア	8413	DEPTH	8710	モンスターファーム	7603	爆れつハンター
8203	GROOVE ON FIGHT	8414	電車でGO	8711	モータルコンバット	7644	バナナフィッシュ
8208	クイスなないろDREAMS～虹色町の奇跡～	8415	DX人生ゲームシリーズ	8800	ヤ・ラ・ワ行　☆ゲーム☆	7616	美少女戦士セーラームーンシリーズ
8219	月華の剣Ⅰ	8416	トーキョーウォーズ	8810	悠久幻想曲	7624	ふしぎの海のナディア
8210	幻想水滸伝	7908	ときめきメモリアルシリーズ	8801	ラングリッサーシリーズ	7630	ふしぎ遊戯
8211	攻殻機動隊	7922	闘神伝シリーズ	8802	ランスシリーズ	7645	フリーマンヒーロー
8212	刻命館	7962	トゥルー・ラブストーリー	8803	ラストブロンクス	7622	BRONZE-ZETUAI Since1989-
8300	サ行　☆ゲーム☆	8401	トバルシリーズ	7981	リフレインラブ～あなたに逢いたい～	7608	封神演義
8309	サイキックフォース	8417	ドドンパチ	8811	リアルサウンド～風のリグレット～	7637	炎の蜃気楼
7902	さくら大戦	7909	ドラゴンクエストシリーズ	8812	リッジレーサーシリーズ	7618	炎のミラージュ
7945	サガフロンティア	7999	同級生シリーズ	8815	リング・オブ・サイアス	7638	ポケットモンスター
7946	サムライスピリッツシリーズ	8500	ナ行　☆ゲーム☆	8816	ルナティックドーン	7705	マクロス７
7948	三國志シリーズ	8507	ナムコミュージアム	8817	レイフォース	7707	魔法少女プリティ・サミー
7991	ザ・キング・オブ・ファイターズシリーズ	8501	Neorude（ネオリュード）	8804	ルナシルバースターストーリー	7712	名探偵コナン
7949	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～	8502	ノエル	8807	RUN ABOUT	7819	勇者王ガオガイガー
7950	新世紀エヴァンゲリオンシリーズ	8600	ハ行　☆ゲーム☆	7928	ロマンシングサガシリーズ	7805	勇者指令ダグオン
8310	Ｇダライアス	8612	はじめの一歩	7982	ロックマンシリーズ	7806	幽遊白書
8311	スカッドレース	7910	バイオハザードシリーズ	7983	ワイルドアームズ	7818	レベルE
8312	ゼビウスシリーズ	7911	バーチャファイターシリーズ	8814	わくわく７	7814	るろうに剣心

注意事項

- 商品の売買による受け渡しには、郵便局の代金引換郵便をおすすめします。
- 地域によっては遠距離通話料が加算されます。
- 未成年の方は親の承諾を得て使おう。
- 利用者間のトラブルには対処しかねます。ルールを守って楽しく使ってね。
- 著作権、肖像権に関わるものの売買は法律で禁止されています。
- このサービスはファンから寄せられた情報をもとにフォーラムを構成しています。制作事務所、ファンクラブ、サークル等とは無関係です。
- 電話の掛け過ぎに注意しましょう。

問合せ先／花まる事務局
TEL／03-3981-4708
住所／〒171東京都豊島区
池袋3-26-25-390

元祖 秋葉原の基板屋

基板高価 買取 価格リスト

インスト・取説付　1K=1,000円

（アイレム）	
ロードランナーI〜IV	各15K
R-TYPE	6K
R-TYPE II	7K
R-TYPE LEO	10K
アンダーカバーコップス	12K
海底大戦争	20K
最後の忍道	9K
リーグマン	15K
ボンバーマンワールド	12K
スペランカー	10K
スペランカーII	12K
フック	12K
ガンホーキ	8K
クロスブレイズ	10K
ジオストーム	13K
ファイアーバレル	12K
※アイレムレトロ基板高価買取(TEL)	
（SNK）	
ループレバーのゲーム(P付)	35K〜
アテナ	15K
ASO	8K
MVSマザーボード	11Kより
※SNKレトロ基板高価買取(TEL)	
※MVS基板高価買取(TEL)	
（カプコン）	
エグゼドエグゼズ	22K
ガンスモーク	13K
闘いの挽歌	15K
D&D 2(サブ)	TEL
エイリアンVSプレデター(サブ)	23K
ストリートファイター	10K
ストリートファイター ザ・ムービー	35K
マーブルVSストリートファイター	TEL
ストゼロ2アルファ(サブ)	TEL
闘神伝2	TEL
スターグラディエーター	TEL
X-MEN VS ストリートファイター(サブ)	TEL
ヴァンパイアセイヴァー(サブ)	TEL
ファイナルファイト	10K
キャプテンコマンドー	10K
1941	25K
ストリートファイターEX高価買取(TEL)	
CPシステム基板高価買取(TEL)	
CPSIIサブボード高価買取(TEL)	
（コナミ）	
グラディウス(ROMボード)	TEL
グラディウスIII	18K
ゼクセクス	15K
A-JAX	18K
悪魔城ドラキュラ	45K
サンダークロス	13K
サンダークロスII	15K
ツインビー(ROMボード)	TEL
ミスティックウォリアーズ	20K
バトランティス	25K
魔獣の王国	30K
バイオレントストーム	19K
メタモルフィック フォース	20K
ダダンダーン	17K
GIジョー	22K
ギャラクティックウォリアーズ	TEL
バーサスネットサッカー	TEL
ドラグーンマイト	22K
※コナミレトロ基板高価買取(TEL)	
（ジャレコ）	
シティコネクション	15K
忍者くん	5K
忍者くん 2	10K
サイキック 5	17K
バルトリック	25K
64番街	5K
破兆	10K
ロッドランド	10K
（セ ガ）	
アッポー	10K
ロボレス2001	10K
エイリアンシンドローム	15K
SDI(純正P付)	65K
バレット	TEL
ピットフォールII	20K
ゴールデンアックス 2	22K
ゲイングランド	45K
アラビアンファイト	12K
アレックスキッド	10K
フリッキー	10K
ヴァーチャファイター3	TEL
ヴァーチャストライカー	TEL
スペースハリアー高価買取(TEL)	
※ヴァーチャロン基板高価買取(TEL)	
※セガモデル2基板高価買取(TEL)	
※セガレトロ基板高価買取(TEL)	
※セガST-V基板高価買取(TEL)	
（タイトー）	
レインボーアイランド(EXOK)	15K
レイメイズ	22K
ライトブリンガー	14K
黄金の城	15K
アラビアンマジック	15K
レイストーム	TEL
フェアリーランドストーリー	27K
サイキックフォース	TEL
サイキックフォースEX	TEL
ファイターズインパクト	TEL
スーパーフットボールチャンプ	TEL
ちゃっくんぽっぷ	30K
ニンジャウォリアーズ	TEL
Gダライアス	TEL
※タイトーレトロ基板高価買取(TEL)	
※F3マザーボード	45K
（デ コ）	
ザビガ	25K
B-ウイング	25K
トリオTHEパンチ	24K
ナイトスラッシャーズ	25K
グレートラグタイムショー	20K
ミッドナイトレジスタンス(P付)	TEL
のぼらんか	13K
ブラッディウルフ	15K
エドワード ランディ	23K
※デコレトロ基板高価買取(TEL)	
（ナムコ）	
ベラボーマン(ボタン付)	60K
F/A	10K
マッハブレイカーズ	17K
アウトフォクシーズ	12K
タンクフォース	17K
鉄 拳	TEL
鉄拳2(VerB)	TEL
鉄拳3	TEL
ソウルエッジ(Ver2)	TEL
ワールドスタジアム90	8K
ダンシングアイ	TEL
ネビュラスレイ	12K
ダンクマニア	12K
ナムコクラシックvol.2	22K
※ナムコシステム I マザーボード	14K
（その他）	
首領蜂	22K
怒首領蜂	TEL
エクイテス	25K
アルゴスの戦士	13K
ソロモンの鍵	23K
鮫! 鮫! 鮫!	16K
セーラームーン(全て純正)	21K
豪血寺一族	6K
豪血寺一族 2	11K
豪血寺一族外伝	17K
マジンガーZ	13K
ミュータントナイト	22K
ガンダーラ	15K
大江戸ファイト	12K
富士山バスター	8K
ジャッキー チェン	20K
ナックルバッシュ	11K
サンダードラゴン 2	14K
レジオネア	8K
ゼロチーム	13K
ノストラダムス	13K
アークエリア	22K
ウルトラ警備隊	16K
ハチャメチャファイター	10K
ノバ 2001	16K
バイパーフェイズ1(NEW)	20K
バトルガレッガ	33K
ツインイーグル 2	17K
雷神魔傀	16K
ストームブレード	13K
セタ SSV 基板	4K
魔法大作戦	8K
雷電ファイターズ	TEL
ギャロップレーサー	TEL
闘姫伝承	19K
バツグン	10K
戦球	18K
スーパースラムス	18K
64番街	7K
ストライカー1945	18K
戦国ブレード	16K
ヘブンズ ゲート	TEL
マッドシャーク	12K
メタフォックス	10K

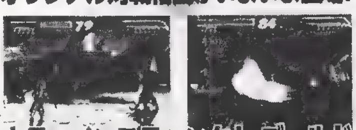
「Super Nintendoソフト」「Jaguar本体」「Genesisソフト」等の海外ソフトを基板コーナーにて買取を始めました。
※郵送での買取は行なっておりません

その他の基板も高価買取します TELにてどうぞ

- 上記の買取価格は在庫の量により変動する場合があります。TELにてお問い合わせください。
- コピー基板も買取ますが、純正の半額が目安になります。
- 買取の際は、事前にTELにて連絡の後、身分証明書をお持ち願います。郵送にて買取を依頼される方は、TELにて買取金額を確認後、必ず身分証明書の写しと、余白に金額を明記して送ってください。ない場合は、手続きに時間がかかりますので、ご注意ください

海外Nintendo 64 オリジナルタイトル 遂に入荷!!

Nintendo64でしか遊べない
オリジナル対戦格闘がいよいよ登場!



キラーインスティンクト ゴールド
¥11,000

月刊 最新入荷ソフト速報

PS

大人気のアメコミキャラがPSに登場!
スポーン ……………… ¥8,800

あのファイナルファンタジーVIIの海外版を入荷!
ファイナルファンタジーVII ……… ¥7,800

SS

一部、国内版との違いがあるコレクターズアイテム!
スーパーストリートファイターIIコレクション … ¥7,200

スペースハリアー、アフターバーナー、アウトランの3in1ソフト!
セガ エイジズ ……………… ¥7,200

ストリートファイターゼロの海外版を久々に入荷!
ストリートファイターα ……………… ¥5,800

Genesis

海外版のみの移植のバニッシャー!
バニッシャー ……………… ¥6,800

あのタイムキラーズを遂に再入荷しました!
タイムキラーズ ……………… ¥7,400

幻のソフトの海外版を再入荷しました!
コミックスゾーン ……………… ¥6,800

S-NES

国内版のNG部分が全てオリジナル通りのMKII!
モータルコンバットII ……………… ¥5,800

ここに来ればPLAYできる

"KILLER INSTINCT" も入荷しました

★KILLER INSTINCT 2
★UMK 3
ロケーション中!!

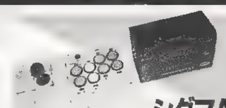
ゲーム改造ツール特価販売中!!

サターン用 プロ アクション リプレイ
プレステ用 プロ アクション リプレイ
スーファミ用 X-ターミネーター2 サスケ
価格はTELにてお問い合わせください
どこよりも安いです!

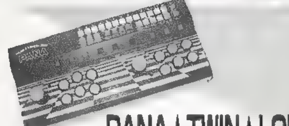
コントロールBOX各種 激安販売中!! 価格はTELにて



ボードマスター
(シンクロ連射内蔵)



シグマAV5000
& 8000ターボ



PANA★TWIN★LONG



PANA★CUSTOM★LONG

VEGA JR. 価格はTELにて!

NEW



サイズ／幅650×奥行200×高さ100

21世紀のコントロールBOX

（特徴）
- 同期連射・ノーマル連射切り替えSW付
- 16トリガーボタン仕様で、家庭用ゲーム機にも対応
- 5V／15A電源パック仕様で、バーチャもOK!
- 業界初の2万円台での価格で新登場!

連射ボタンが独立したDXタイプも登場!!

VEGA JR.DX 価格はTELにて!!

「バックアップ活用テクニック」「ゲームラボ」「ゲームウララ」
高価買取再開しました。詳しくはTELにてどうぞ!

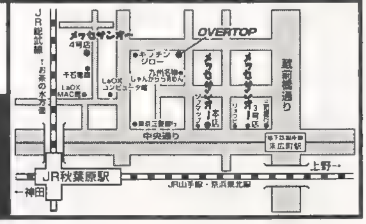
通信販売も絶好調!!
お電話にてご注文後、即配達
代金は商品受取時にお支払いという代引システムをご利用下さい。

高価

不要な基板・コントロールBOX等、高価にて買取・下取致します。地方の方もどんどんTEL下さい!

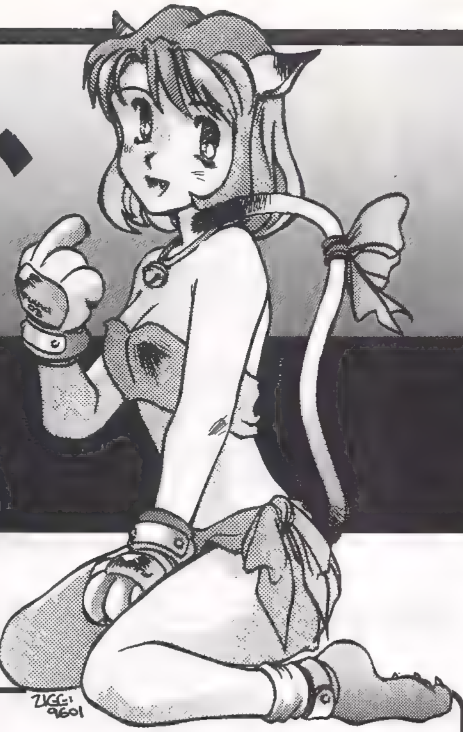
買取

営業時間	
月〜水	10:30〜20:00
木〜土	10:00〜20:00
日・祝	10:00〜19:00



ゲームフリークのオアシス
メッセサンオー本店
基板販売事業部 〒101東京都千代田区外神田3-14-8
TEL.03(3255)3453
FAX.03(3255)3455
URL http://www.messe-sanoh.co.jp

京都・山科に来たら、富貴に寄ってね！



大型ゲーム機もあります。価格・在庫はTELでお願いします。

タイトー・F3ソフト	
あっかんべーだー	3,000
エレベーターアクション	3,000
逆鱗弾	3,000
パズルボブル2	3,000
究極タイガーII	3,000
カプコンCPSIIソフト	
ストZERO2アルファ	特価
虹色町の奇跡	特価
D&DII	特価
サイバーボッツ	特価
ヴァンパイアセイバー	特価
ジャレコ・メガシステム32ソフト	
ゲーム天国	3,000
P-47 ACES	5,000
エンジェルキッス（麻雀）	6,000
スーチーパイII（麻雀）	6,000
テトリスプラス	8,000
コナミ・システムGXソフト	
極上パロディウス	3,000
沙羅曼蛇2	3,000
ツインビーヤッホー	3,000
対戦ぱずるだま	3,000

セガ・STV SUB.	
ダイナマイト刑事	26,000
コラムス97	28,000
デカスリート	20,000
イントロドンドン	12,000
ファンキーヘッドボクサー	8,000
ナムコ	
ワースタ96	15,000
クイズマイエンジェル	15,000
まじかるで〜と	超特価
テクモ	
エンジェルアイズ（ソフト）	6,000
SNK・ネオジオソフト	
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	25,000
サムスピ天草降臨	10,000
わくわく7	10,000
ステークスウィナー2	15,000
パズルボブル	8,000
KOF96	10,000
ニンジャマスターズ	8,000
神凰拳	10,000
その他	
ストライカーズ1945	超特価

インターネット始めました！

http://www.mediawars.or.jp/~fuukico/index.htm

アクセスまってまーす。

クイズ各種3,000より・業務用ネオジオソフト各種あります。
その他、多数値下げしました!!ぜひTEL・FAXでお問い合わせください！

大型ゲーム機、中古基板多数在庫あります。最新基板もあります。TELくださいネ。

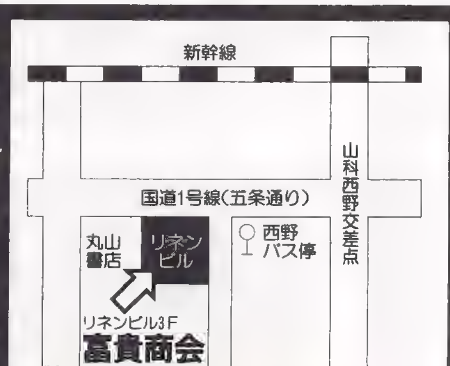
営業時間 AM10:00〜PM7:00
日・祝、第2・3・4土曜日定休
振込先：京都信用金庫山科支店
普通No.462446
富貴商会 髙橋靖和

TEL. 075-595-1136（代）
FAX.075-595-1139
問い合わせ歓迎!!

アミューズメント機器総合商社

富貴商会
Fuuki Co.,Ltd.

〒607 京都市山科区西野広見町32-2 リネンビル 3F



LOTUS PRESS GAME WORLD

翌日商品がおてもとに

日本全国早くて便利なコレクトサービスをご利用ください。

商品代金と商品の引き替えシステム

アーケード基板販売リスト

カプコン

ストZERO2	¥35,000
ストZERO	¥32,000
マーヴルスーパーヒーローズ	¥47,000
ダンジョンズ&ドラゴンズ2	¥58,000
19XX	¥48,000
虹色町の奇跡	¥53,000
ヴァンパイア	¥32,000
X-MEN	¥35,000
X-MENvsストリートファイター	TEL
サイバーボッツ	¥35,000
マーヴルスーパーVSストファイ	TEL
ダンジョンズ&ドラゴンズ	¥45,000
スーパーパズルファイター	¥39,000
ストZERO2アルファ	¥39,000
ヴァンパイアセイヴァー	TEL
カプコンベースボール	¥4,000
チキチキボーイ	¥14,000
ウォーザード	TEL
ストリートファイターEXプラス	TEL
ストリートファイターEX	TEL
クイズ&ドラゴン	¥5,000
キングオブドラゴンズ	¥14,000
ストリートファイターⅢ	TEL

■CPSⅡカートリッジ

・X-MENvsストリートファイター	TEL
・ストリートファイターアルファ2	¥22,000
・19XX	¥25,000
・バトルレーサー	TEL
・サイバーボッツ	¥15,000
・ヴァンパイアハンター	¥8,000
・スーパーパズルファイター	¥13,000
・ストZERO2アルファ	¥25,000
・ダンジョンズ&ドラゴンズ	¥18,000
・虹色町の奇跡	¥23,000
・ダンジョンズ&ドラゴンズ2	¥38,000
・マーヴルスーパーVSストファイ	TEL
・ヴァンパイアセイヴァー	TEL

バンプレスト

ドラゴンボールZ	¥8,000
アクウギャレット	¥38,000
ウルトラマンクラブ	¥3,000
マクロス	¥13,000
SDガンダムサイコサラマンダー	¥3,000
ウルトラ警備隊	¥18,000
ウルトラ闘魂伝説	¥4,000
ガンダムファイナシューティング	¥18,000

彩京

ソルディバイド	¥49,000
戦国エース	¥18,000

ジャレコ

ゲーム天国	¥28,000
魔魁伝説	¥6,000
テトリスプラス	¥28,000
スーチーパイⅡ	¥28,000
・ゲーム天国	¥2,000
・湾岸戦争	¥2,000

データイースト

マジカルドロップ+1	¥7,000
マジカルドロップ	¥5,000
バルダーダッシュ	¥8,000
デスブレイド	¥7,000
空手道	¥8,000
ファイターズヒストリー	¥2,000
空牙	¥15,000

コナミ

サラマンダ2	¥25,000
セクシーパロディウス	¥38,000
極上パロディウス	¥25,000
ツインビーヤッホー！	¥23,000
対戦ぱずるだま	¥20,000
ゴルフィンググレイツ2P	¥25,000
実力プロ野球'96	¥10,000
対戦とっかえだま	¥33,000
進め対戦ぱずるだま	¥8,000
ハイパーアスリート	¥28,000
究極戦隊ダダンダーン	¥28,000
サンセットライダース	¥28,000
ハードパンチャー	¥7,000
ダブルドリブル	¥2,000
X-MEN	¥18,000
パロディウスだ！	¥4,000
ときメモ対戦ぱずるだま	¥28,000
ハイパーオリンピック84	¥5,000
出たな!!ツインビー	¥5,000

■GX ソフト

・セクシーパロディウス	¥10,000
・サラマンダ2	¥3,000
・ときメモ対戦ぱずるだま	¥15,000
・極上パロディウス	¥3,000
・ツインビーヤッホー！	¥1,000
・対戦ぱずるだま	¥500
・ゴルフィンググレイツ2P付	¥5,000
・対戦とっかえだま	¥15,000

セイブ

雷電	¥18,000
雷電Ⅱ	¥39,000
雷電DX	¥46,000
戦球	¥35,000

東亜プラン

バツグン	¥18,000
アウトゾーン	¥9,000
達人	¥6,000
達人王	¥13,000
ヘルファイヤー	¥8,000
フーピー	¥5,000
ドギューン	¥9,000

ライジング

ブラッディロア	¥68,000
疾風魔法大作戦	¥18,000

ナムコ

ダンシングアイ	¥85,000
鉄拳2 Bバージョン	¥65,000
鉄拳2	¥58,000
コズモギャングザパズル	¥3,000
ニューマンアスレチックス	¥7,000
ナムコクラシックVOL.1	¥15,000
ナムコクラシックVOL.2	¥48,000
ソウルエッジ	¥45,000
ソウルエッジⅡ	¥55,000
子育てクイズマイエンジェル	¥4,000
アウトフォクシーズ	¥25,000
鉄拳3	¥235,000
グラックス	¥5,000
スーパーワースタ'93	¥3,000
マッハブレイカー	¥28,000
ギャラガ	¥4,000
鉄拳	¥49,000
ゼビウス3D／G	¥29,000
ギャラガ88	¥16,000
Vシュート	¥2,000
フォートラックス	¥3,000
スプラッターハウス	¥28,000
子育てクイズ2	¥35,000
クイズ魔Q大冒険	¥2,000

セガ

サンダーフォース AC	¥8,000
ラストブロンクスPCB	¥105,000
ファイティングバイパーズ	¥105,000
ソニックザファイター	¥105,000
バーチャファイター2	¥58,000
ダイナマイト刑事	¥75,000
エイリアンストーム	¥13,000
ぷよぷよ通	¥6,000
ぷよぷよ	¥3,000
コラムス	¥2,000
スタックコラムス	¥2,000
ポトポト	¥1,000
登龍門	¥1,000
コラムスⅡ	¥2,000
イチダントアール	¥3,000
テトリス	¥5,000
デザートブレーカー	¥8,000
フラッシュポイント	¥1,000
クラッチヒッター	¥1,000
MVP	¥1,000

テクモ

デッドオアアライブ（A）	TEL
闘姫伝承	¥30,000

アイレム

格闘野球リーグマン	¥28,000
剣豪	¥8,000
海底大戦争	¥28,000
メジャータイトル	¥5,000
R-TYPE LEO	¥12,000
ガンフォース	¥7,000

タイトー

究極タイガーⅡ	¥53,000
パズルボブル2X	¥58,000
逆鱗弾	¥53,000
パズルボブル2	¥58,000
あっかんべーだー	¥53,000
エレベーターアクションリターンズ	¥53,000
クイズシアター	¥53,000
ハットトリックヒーロー95	¥53,000
バブルシンフォニー	¥58,000
ダライアス外伝	¥55,000
カイザーナックル	¥53,000
バブルボブル	¥8,000
カダッシュ	¥12,000
レイストーム	¥47,000
火激	¥4,000
スペースインベーダーDX	¥3,000
メタルブラック	¥18,000
アルカノイド	¥5,000
ドンドコドン	¥8,000
ファイターズインパクト	¥38,000
地獄巡り	¥6,000
大旋風	¥5,000
まじかるでーと1	¥35,000
奇々怪界	¥12,000
サイキックフォース	¥35,000
サイキックフォースEX	¥38,000
キャッスルオブドラゴン	¥6,000
アースジョーカー	¥8,000
Gダライアス	TEL
・サイキックフォース（ロム）	¥5,000

■F3 カートリッジ

・バブルメモリーズ	¥15,000
・ダライアス外伝	¥5,000
・バブルシンフォニー	¥2,000
・ハットトリック'95	¥1,000
・パズルボブル3	¥18,000
・エレベーターアクションリターンズ	¥1,000
・あっかんべーだー	¥1,000
・パズルボブル2	¥3,000
・逆鱗弾	¥1,000
・パズルボブル2X	¥8,000
・究極タイガーⅡ	¥1,000
・クレオパトラフォーチュン	¥4,000

クイズ

人生劇場	¥2,000
アテナのハテナ	¥1,000
DNAの反乱	¥1,000
クイズココロジー2	¥2,000
クイズ1.2フィニッシュ	¥2,000
ハテナの大冒険	¥1,000
殿様の野望2	¥4,000
クイズ学問のすすめ	¥1,000
クイズスクランブル	¥1,000
クイズクレヨンしんちゃん	¥1,000
熱答クイズチャンピオン	¥1,000

エスエヌケイ

原始島	¥10,000
シークレットエージェント	¥8,000
スカイソルジャー	¥9,000
スカイアドベンチャー	¥10,000

■MVSカセット

・リアルバウト餓狼スペシャル	¥18,000
・リアルバウト餓狼伝説	¥9,000
・サムスピ天草降臨	¥8,000
・サムスピ斬紅郎	¥4,000
・真サムライスピリッツ	¥2,000
・マジカルドロップ2	¥9,000
・ギャラクシーファイト	¥3,000
・ダンクドリーム	¥5,000
・パズルDE PON	¥6,000
・リーグボーリング	¥5,000
・パズルボブル	¥5,000
・得点王2	¥3,000
・風雲黙示録	¥6,000
・ステークスウィナー	¥2,000
・パルスター	¥5,000
・キングオブファイターズ'94	¥2,000
・キングオブファイターズ'95	¥8,000
・キングオブファイターズ'96	¥15,000
・餓狼伝説2	¥500
・餓狼伝説3	¥800
・餓狼伝説スペシャル	¥1,000
・わくわく7	¥17,000
・ソニックウィングス2	¥7,000
・クイズ大捜査線	¥1,000
・フットボールフレンジー	¥500
・ファイターズヒストリーダイナマイト	¥2,000
・キングオブモンスター2	¥1,000
・ファイヤースープレックス	¥500
・ミューティションネイション	¥2,000
・龍虎の拳2	¥500
・龍虎の拳外伝	¥2,000

その他

ぱにくるふぁん	¥3,000
オーマイガァー	¥2,000
上海	¥3,000
中国龍	¥8,000
ブロックカーニバル	¥5,000
干支物語	¥2,000
マジカルエラーを探せ	¥1,000
JUJU伝説	¥5,000
ワールドクラスボーリング	¥15,000
ギャルズ ハスラー	¥60,000
エクストリームダウンヒル	¥8,000
レッスルフェスト	¥1,000
サンダー&ライトニング	¥4,000
ギャルズパニック	¥5,000
テキパキ	¥4,000
パルキューブ	¥3,000
三刻志	¥8,000
もうぢゃ	¥3,000

花札

恋こいしましょ	¥18,000
華をやらねば	¥3,000
華の舞	¥2,000

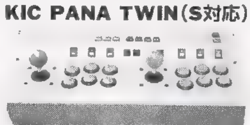
将棋

五月陣戦	¥5,000
名人戦	¥5,000

麻雀

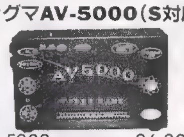
プリンセスリーグ	¥2,000
宇宙より愛をこめて	¥15,000
麻雀ファンクラブ	¥1,000
キャンパスハンティング	¥1,000
麻雀宣言	¥1,000
麻雀大予言	¥1,000
セーラーウォーズ	¥7,000
トリプルウォーズ2	¥9,000
ファイナルロマンス	¥3,000
ファイナルロマンス2	¥25,000
雀々しましょ	¥18,000
リアル麻雀 牌牌	¥1,000
とってもE雀	¥2,000
ごっつええ感じ	¥1,000
鹿鳴館	¥1,000
ポン珍かん	¥1,000
恋のマジックポーション	¥1,000
ミラージュ	¥3,000
ミスタージャン	¥3,000
ファンタジッククラブ	¥15,000
雀師	¥1,000
ウルトラまる秘麻雀	¥5,000
個人教授	¥1,000
クリスタルギャル	¥1,000
サーキットの女豹	¥1,000
パチンコ物語	¥2,000
カメラ小僧	¥3,000
ズームイン	¥1,000
クイズ麻雀早くやってよ	¥1,000
ダイヤルQ2	¥3,000
ギャル10連発	¥5,000
エロティカゴルフ	¥4,000
スーパーリアル麻雀PⅡ	¥5,000
スーパーリアル麻雀PⅣ	¥8,000
スーパーリアル麻雀PV	¥8,000
スーパーリアル麻雀PV	¥8,000
スーパーリアル麻雀PⅥ	¥10,000
お雀子クラブ	¥500
コミック劇場	¥2,000
ジャンジャンバリバリ	¥2,000

KIC PANA TWIN(S対応)



本体…………………… 38,000円
RGBケーブル……… 3,000円

シグマAV-5000(S対応)



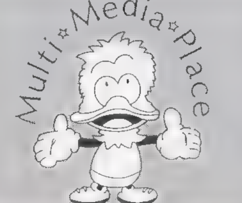
AV-5000………… 26,000円
Σ-8000ターボ…… 15,800円

ボードマスター(S対応)



本体…………………… 48,000円

■この他基板は豊富に用意してあります。
■価格は変動することがあります。必ず確認して下さい。



初めての方大歓迎!!お気軽にTELください

㈱ロータスプレス

〒150 東京都渋谷区恵比寿西1-10-6 恵比寿ツインズ7F

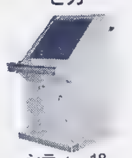
筐体・基板・各種パーツ オール激安！

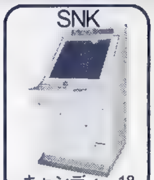
上期決算のため値下げ断行!!

12,800円均一			19,800円均一		29,800円均一		その他・多数有り

ナムコ

コンソレット18

セガ

シティー18

SNK

キャンディー18

タイトー

カナリー25

カプコン

ステイタス18

セガ

エアロシティ

SNK

MVS U4/25

お問い合せ下さい！

- ●アストロシティー ●ポニー25
- ●バーサスシティー ●コンソレット26
- ●ブラストシティー ●マドンナ
- ●ポニーマークⅣ

在庫リストのFAXサービスあります。リスト以外にも在庫多数あります。とにかくお電話下さい！お電話頂けば,お送りいたします。※表示価格は変更する場合が有ります。

アイレム
R−TYPE……15,000
R−TYPE LEO……13,000
R−TYPE Ⅱ……14,000
エア デュエル……12,000
サンダーブラスター……15,000
スパルタンX……15,000
ドラゴンブリード……15,000
フック……8,000
ボンバーマン……18,000
ボンバーマンワールド……25,000
メジャータイトル2……5,000
ロードランナー4……35,000
海底大戦争……28,000
最後の忍道……28,000
大工の源さん……5,000

アトラス
ななめでマジック……3,000
豪血寺一族……4,000
豪血寺一族2……8,000
豪血寺外伝 最強伝説……26,000
首領蜂……32,000

カプコン CPS-Ⅱ SUB
19XX……28,000
D&D……15,000
D&D 2……35,000
X-MEN……10,000
X−MEN VS STF……68,000
ヴァンパイア……5,000
ヴァンパイアセイヴァー……98,000
ヴァンパイアハンター……8,000
エイリアンVSプレデター……28,000
サイバーボッツ……18,000
スーパーストⅡ……3,000
スーパーストⅡX……4,000
スーパーマッスルボマー……8,000
ストZERO……5,000
ストZERO2……10,000
ストZERO2アルファ……38,000
パズルファイターⅡX……25,000
パワードギア……18,000
マーヴルSヒーローズ……23,000
マッスルボマーDuo……10,000
ロックマン2……28,000
虹色町の奇跡……45,000

カプコン
1943……15,000
1943改……12,000
F−1ドリーム……3,000
US ネイビー……15,000
アンダーカバーコップス……24,000
ウォーザード（PCB）……48,000
キャプテンコマンドー……15,000
サイドアームズ……13,000
スターグラディエイター……50,000
ストⅡ……25,000
ストⅡ EX……98,000
ストⅡ'ターボ……5,000
ストⅢ……68,000
ストアルファ2（海外）……58,000
ストムービー……35,000
ストライダー飛竜……28,000
ソンソン……18,000
チャリオット……28,000
バース……15,000
ファイナルファイト……13,000
ブロックブロック……6,000
ロックマン……23,000
虎への道……12,000
戦場の狼（C）……12,000
戦場の狼Ⅱ……22,000
大魔界村……25,000
天地を喰らう2……15,000
闘神伝2……28,000
魔界村……15,000

コナミ
THE ハスラー……4,000
ガイアポリス……18,000
グラディウスⅡ……30,000
ゴルフィンググレイツ……12,000
ゴルフィンググレイツ2……25,000
サッカースーパースターズ……38,000
スラムダンク……25,000
スラムダンク2……48,000
セクシーパロディウス……32,000
だい好きキッス……42,000
ツインビーヤッホー……30,000
ときメモ対戦ぱずるだま……48,000
ハイパーアスリート……28,000
ハイパーオリンピック……15,000
パロディウスだ……8,000
プレミアサッカー……5,000
ミスティックウォリアーズ……28,000
究極戦隊ダダンダーン……38,000
極上パロディウス……25,000
沙羅曼蛇……35,000
沙羅曼蛇2……32,000
出たな!!ツインビー……5,000
進め対戦ぱずるだま……18,000
対戦とっかえだま……58,000
対戦ぱずるだま……28,000

ジャレコ メガシステム SUB
P−47ACES……5,000
エンジェルキッス……5,000
グラディア（新品）……28,000
ゲーム天国……10,000
スーチーパイ2……6,000
テトリスプラス……10,000
流星雀士キララスター……8,000
湾岸戦争……6,000

ジャレコ
P−47……18,000
サイバトラー……8,000
ぶたさん……28,000

セイブ開発
セイブカップサッカー……8,000
ダイナマイトデューク……12,000
バイパーフェイズワン……38,000
戦球……45,000
雷電……10,000
雷電DX……43,000
雷電Ⅱ……30,000

セガ ST-V SUB
イントロドンドン……8,000
ゴールデンAXEデュエル……2,000
コラムス'97……18,000
サンドアール……5,000
ダイナマイト刑事……28,000
デカスリート……18,000
バーチャ キッズ……2,000
バーチャ リミックス……2,000
ばくばくアニマル……2,000
ファイナルアーチ……5,000
ファンキーヘッドボクサー……5,000
ぷよぷよSUN……38,000
プリクラ大作戦……8,000
プロ麻雀 極スペシャル……18,000
ペブルビーチ……8,000
紫炎龍（新品）……50,000
上海万里の長城……20,000
水滸演武……3,000
蒼穹紅蓮隊……28,000

セガ
D・Dクルー……4,000
M.V.P……1,000
イチダントアール……6,000
クラッチヒッター……3,000
コラムス……5,000
コラムス2……3,000
シャドーダンサー……8,000
スタック・コラムス……4,000
ずんずん教の野望……12,000
ソニックブーム……5,000
ダークエッジ……18,000
タントアール……3,000
チャンピオンベースボール……3,000
テトリス……5,000
バーニングライバル……8,000
ファンタジーゾーン……18,000
ぷよぷよ……5,000
ぷよぷよ通……8,000
フラッシュポイント……3,000
フリッキー……5,000
ブロックアウト……3,000
ブロックシード……3,000
ペンゴ（C）……18,000
ボトボト……3,000
モンスターレア……12,000
登龍門……5,000

タイトー F-3 SUB
あっかんべーだ……5,000
エレベーターアクションR……6,000
カイザーナックル……3,000
ダライアス外伝……15,000
パズルボブル2……10,000
パズルボブル2X……12,000
パズルボブル3……35,000
ハットトリック'95……3,000
バブルシンフォニー……5,000
バブルメモリーズ……12,000
逆鱗弾……8,000
究極タイガー2……10,000

タイトー
NBA JAM……18,000
NZランドストーリー……10,000
アルカノイド（P付）……5,000
キックアンドラン……2,000
クライムシティー……5,000
サイキックフォースEX……28,000
スペースインベーダーDX……5,000
タイガーヘリ……12,000
チャンピオンレスラー……3,000
トップランキングスターズ……8,000
ハットトリック'93……5,000
バブルボブル……25,000
ファイターズインパクトA……38,000
ヘビーユニット……3,000
まじかるでーと 1……38,000
ルナーク……5,000
レイストーム……58,000
レイフォース……28,000
レゾン……3,000
ワードナの森……10,000
火激……3,000
奇々怪界……32,000
究極タイガー……8,000
大旋風……18,000
忍者君 魔城の冒険……10,000

テクモ
Vゴールサッカー……6,000
がんばれギンくん……15,000
サンダードラゴン……6,000
ストライクガンナー……5,000
でろ〜んでろでろ……18,000
ファイナルスターフォース……12,000
リムロッキンバスケット……3,000
ワールドカップ'90……3,000
ワールドカップ'94……5,000
闘姫伝承……32,000
闘牙……10,000

ナムコ
F/A……12,000
KLAX……2,000
Sワールドコート……8,000
アウトフォクシーズ……23,000
エメラルディア……3,000
ギャラガ（C）……5,000
ギャラクシアン（C）……10,000
グレートスラッガー94……5,000
コズモギャングザパズル……5,000
コズモギャングザビデオ……10,000
スプラッターハウス……23,000
ゼビウス……28,000
ゼビウス 3D/G……32,000
ソウルエッジ Ver.2……45,000
タンクフォース……10,000
ダンシングアイ……68,000
ディグダグ……23,000
ティンクルピット……6,000
トイポップ……48,000
ドラゴンスピリット……45,000
ドラゴンバスター……45,000
ナムコクラシックVol.1……15,000
ナムコクラシックVol.2……32,000
ニューマンアスレチック……12,000
ネビュラスレイ……15,000
パックマン（C）……12,000
パラデューク……35,000
プライムゴールEX……18,000
マーベルランド……58,000
マッハブレーカーズ……18,000
マッピー……38,000
リブルラブル……48,000
ワールドコート……15,000
ワールドスタジアム'95……8,000
ワルキューレの伝説……60,000
鉄拳2 Ver.β……48,000
妖怪道中記……18,000

バンプレスト
SD サイコサラマンダー……3,000
SD ネオバトリング……4,000
アクウギャレット……25,000
ウルトラマン倶楽部……5,000
ゴジラ……8,000
スーパースラムス……18,000
ドラゴンボールZ……10,000
ドラゴンボールZ2……15,000
バトルレーサー……15,000
マクロス……8,000
マクロス2……10,000
マクロスプラス……48,000
マジンガーZ……18,000
機動戦士ガンダム……3,000
銃弾嵐……25,000
美少女戦士セーラームーン……23,000

ビデオシステム
F−1グランプリ……2,000
F−1グランプリⅡ……2,000
Sウィングスリミテッド……48,000
スーパーバレー'91……3,000
スーパーフォーミュラ……3,000
ソニックウイングス……8,000
ラビオレプス……12,000

東亜プラン
V.ファイブ……12,000
お天気パラダイス……15,000
タツジン……5,000
テキパキ……10,000
ドギューン……10,000
バツグン……28,000
フーピー……4,000
達人王……15,000

ネオジオ
K.O.F'94……3,000
K.O.F'95……5,000
K.O.F'96……12,000
ギャラクシーファイト……3,000
サムスピ斬紅郎無双剣……5,000
サムライ天草降臨……18,000
ステークスウィナー……10,000
ステークスウィナー2……23,000
ソニックウイングス2……12,000
ソニックウイングス3……18,000
パズルボブル……12,000
パルスター……12,000
パワースパイクス2……5,000
ビッグトーナメントゴルフ……10,000
フライングパワーディスク……5,000
マジカルドロップ2……15,000
ラストリゾート……5,000
リアルバウト餓狼伝説……8,000
リアルバウト餓狼伝説S……25,000
ワーヒーパーフェクト……5,000
わくわく7……15,000
作戦名ラグナロク……6,000
将棋の達人……12,000
神凰拳……12,000
痛快ガンガン行進曲……5,000
得点王−炎のリベロ−……15,000
得点王3……8,000
忍者マスターズ……8,000
風雲スーパータッグバトル……15,000
龍虎の拳外伝……5,000

クイズ
SHOW BYショーバイ……4,000
クイズ殿様の野望2……5,000
子育てクイズ……12,000
熱答クイズチャンピオン……5,000
熱闘！激闘！クイズ島……3,000
能力向上委員会……5,000

マージャン
スーパーマル禁版……13,000
スーパーリアル花札……20,000
スーパーリアル麻雀P-Ⅱ……5,000
スーパーリアル麻雀P-Ⅲ……10,000
スーパーリアル麻雀P-Ⅳ……12,000
スーパーリアル麻雀P-Ⅴ……12,000
スーパーリアル麻雀P-Ⅵ……18,000
セーラーウォーズ……15,000
ファイナルロマンス……18,000
ファイナルロマンス2……23,000
ファイナルロマンスR……48,000
プリティーセーラー18禁……18,000
雀々しましょ……23,000
着せかえ麻雀……28,000
同級生スペシャル……18,000
麻雀ハイパーリアクション……15,000
麻雀レモンエンジェル……15,000
麻雀極……12,000
麻雀同級生……15,000

その他
1000マイルラリー……10,000
PANG3……20,000
STRAHL……15,000
XXミッション……5,000
アースジョーカー……5,000
アクロバットミッション……5,000
オセロダービー……15,000
ガルメデス……8,000
ガンバード……18,000
ギャルズパニック4遊……48,000
ギャルズパニックⅡ……10,000
ギャルズパニックⅢ……35,000
グランドクロス……6,000
コンバットライブス……2,000
スーパーオセロ……3,000
スーパー上海……8,000
スカルファング……38,000
ススマイルスマイル……23,000
ストライカーズ1945……38,000
ダイエットGOGO……5,000
タスクフォースハリアー……5,000
ダブルウイング……8,000
ダブルドラゴン……15,000
ダブルドラゴン2……5,000
ダブルドラゴン3……8,000
だるま道場……5,000
ダンガー……5,000
テラフォース……8,000
ドリフトアウト'94……15,000
ドンデンラバー……38,000
パズルはいりませんか……3,000
ハチャメチャファイター……10,000
バトルガレッガ……42,000
へべれけのぽっぷん……4,000
ボンピングワールド……18,000
マジカルエラーを探せ……4,000
ムーンクレスタ（C）……8,000
もうじゃ……15,000
レッスルフェスト……3,000
ワールドラリー……5,000
逆転パズル番長……12,000
究極のオセロ……10,000
原始島……15,000
五月陣戦……5,000
五月陣戦2……10,000
鮫・鮫・鮫……8,000
疾風魔法大作戦……18,000
上海……5,000
上海 Ⅱ……20,000
上海 Ⅲ……10,000
戦国エース……15,000
戦国ブレード……38,000
大江戸ファイト……18,000
大牌告……15,000
熱血高校ドッチボール……12,000
牌告……4,000
牌告Ⅱ……5,000
牌告Ⅱ 仇討外伝……6,000
爆裂クラッシュレース……18,000
飛翔鮫……8,000
琉球……5,000
連珠貴族……12,000

マザーボード
CPS−Ⅱ マザーボード……30,000
F−3 マザーボード……45,000
MV−1 B……38,000
MV−1 FZ ハードキット……23,000
ST−V マザーボード……48,000
メガシステムマザーボード……40,000

お支払い方法

- ●お支払は現金振込または，宅急便の代引でお願いします。
  ※但し，筐体は現金振込でお願いします。
- ●入金確認後，即日発送致します。 ※各種クレジットも取扱っております
- ●金額は，すべて消費税別です。

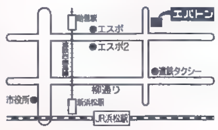
振込先：あさひ銀行浜松支店 普通1051829（株）エパトン

注意事項

- ●お申し込み日より７日間以内に入金がない場合は，キャンセルとさせて頂きます。
- ●上記リスト以外にも続々と入荷しておりますので，お問合せ下さい。
- ●価格はリストより変更している場合もございますので必ずお電話にてご確認下さい。
- ●基板，パーツ送料はお客様御負担です。 ●大型機，送料は相談に応じます。
- ●商品発送後のキャンセル，返品はできません。
- ●１８才未満の方は保護者の電話確認が必要です。

●ご注文ご予約は ☎053-466-7333 FAX及び留守番電話は，24時間受け付けています。

営業時間／AM10:00〜PM6:30
定休日／第1・第3土曜・日曜日・祝祭日



株式会社 エパトン
〒430 静岡県浜松市新津町301-1
TEL053(466)7333(代)
FAX053(466)7334

ハイスコア クローズアップ！

君こそゲーメスト

いよいよGダライアスのゾーン別集計が始まりました。これからもスコアがガンガン伸びそうな予感なので、非常に楽しみです。怒首領蜂も、ついに6億の大台へと突入しました。

1回目集計

MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER

（カプコン）

4,798,600

（ウルヴァリン&春麗）

ARI よ

マンモス城インベーダーハウス（大阪）

勝負の決め手は バーサーカーチャージ

トップのプレイヤーはウルヴァリン&春麗を使用。ウルヴァリンでバーサーカーチャージを使い、ヒット数を稼ぐのがポイント。春麗は前作同様対アポカリプス戦で使用。百烈キックで99ヒット以上をとることができます。

また条件を満たし乱入キャラを出現させるのも必要のようです。

ＡＲＩ氏のブッちぎりトップで幕を開けたこのマーヴルスーパーヒーローズＶＳストリートファイター。今後はどういう展開を見せていくのでしょうか。



（アトラス／ケイブ）

A-TYPE

513,078,850

ＬＡＯＳ－長田仙人

ビッグウェーブ（高知）

B-TYPE

466,256,640

2-5終了時4.2億
その後くそおち　仙人

ビッグウェーブ（高知）

C-TYPE

613,119,250

DBL－ZKB－NAI
ついに6億

個人申請ビッグワン（埼玉）

NAI氏 6億

他のプレイヤーは置き去り状態。

いちはやく6億の大台に載せてきたのはやはりこの人ＮＡＩ氏、ついにＣタイプショット強化で6億の大台をたたき出しています。

個人申請用紙によるとこのプレイの１周目クリア時の点数は約16500万点、2周目6面ボス前までノーミスノーボム、2周目のコンボはつなげられるところは全部つなげたそうです。そして2周クリア時の残機は3機。残機ボーナスは1機1000万点なのでラストの火蜂を倒すまで緊張は続きます。

不動の地位を築き上げつつあるＮＡＩ氏ですが、もうしばらく同氏の天下は続いていくのか。そして宣言どうりＢタイプにも手をのばし長田仙人との直接対決に臨むのか。

勢いにのるＮＡＩ氏の動向から今後も目が離せません。

またここにきて最終的にレーザー強化の方が点数が高くなることが現実味を帯びてきたようで、長田仙人氏が織りなす弾避けの境地が我々に新たなる世界をみせてくれそうです。

1回目集計

遂に集計開始！



Gダライアス
G DARIUS



（タイトー）

ZONE λ（ラムダ）



29,426,240

ひさびさあああ～ん。
TYR-ああーん星人

ＴＩＬＴ神保町（東京）

ZONE μ（ミュー）

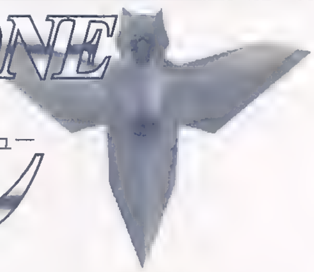


32,558,380

☆CAT'S-マサル

アイリン夢空間（岐阜）

ZONE ν（ニュー）



36,223,280

ABAえもん

タイトーイン002スタジアム（大阪）

ZONE ξ（クシー）



32,389,680

T³-アヘーン♡㋢

ゲームプラザヴィクトリア（北海道）

ZONE ο（オミクロン）



45,222,730

飛ぶ鳥を蹴る勢い！
TYR-ヌーン星人

ＴＩＬＴ神保町（東京）

やはりこの2人 TILT神保町強し

熱い注目の中いよいよ集計開始のＧダライアス。ハイスコアラーの気合の入り方もすさまじく、初回集計とは思えない高レベルなスコアが続出しています。中でもλ（ラムダ）とο（オミクロン）の2つのゾーンは特に人気が高く、激戦が展開されています。

では順番に各ゾーンのポイントを説明していきましょう。

ゾーンλ（ラムダ）は4面のファイヤーフォッスルでの中ボスの使い方が重要となっています。

またプレイヤーによって最終面の面選択が違い、この時点でははっきりとした結論はでていなかったようです。

ゾーンμ（ミュー）は、ヘビーアームズシェル（カメ）のパターン次第で大幅に点数が変わってしまうため、非常に運の要素が強いゾーンになっています。

ゾーンν（ニュー）は、ジ・エンブリオン（クリオネ）での稼ぎが最後に待っています。ボス本体への撃ち込みの調整とヤズカ出現の合間をぬってのαビームでのとどめが相当厳しいそうです。

ゾーンξ（クシー）は、アコーディオンハザード（アノマロカリス）まで中ボスを連れていき、腕パーツを6倍で取るのが唯一大きなポイント。最も細かい積み重ねがひびいてくるゾーンです。

そしてゾーンο（オミクロン）は、なんといってもG.T.（クジラ）の復活砲台をどう破壊するかにつきます。αビームを干渉させて高倍率で砲台を破壊するのですが、このとき問題となってくるのがボス本体の耐久力。ダメージを与えすぎてボスを殺してしまわないようにしなければいけません。

また2プレイヤー側でプレイするとαビームの破壊力が弱いので、このゾーンでハイスコアを狙うときは2P側でプレイするのが基本のようです。

今回の集計の時点でパターンも相当煮詰まっていたようですが、驚かされるのがその攻略スピードの速さです。次回の集計では究極に近い点数がたたき出されそうな予感がします。

君こそゲーメスト！

集計	ゲーム	項目	スコア	ネーム	店舗
4回目集計	バトルサーキット	イエロービースト	51,862,200	☆CAT'S-マサル	アイリン夢空間(岐阜)
		サイバーブルー	29,620,800	じゃーず=かぷこまー	個人申請西条プラザゲームコーナー(広島)
		キャプテンシルバー	32,443,300		
		エイリアングリーン	38,300,200		
		ピンクオーストリッチ	41,556,800		
5回目集計	スカッドレースニューバージョン	中級	2'27"26	D.HiLL(D.H)	個人申請アミューズメントプラザ・タイム艦(東京
		上級	2'27"87	KEN-2	ソニックビーム(千葉)
	クイズセーラームーン		2,920,400	Horizon Seeker	Jogo江古田店(東京)
	鉄拳3	風間 仁	1'05"00	G·CRUSH-ROK	アイリン夢空間(岐阜)
		エディ・ゴルド	1'50"60	一般人·星白金あつし夫	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
		キング	1'39"58	K.Tさんとパターン融合スト㊥GUY感謝	ビッグウェーブ(高知)
		フォレスト・ロウ	1'20"05	LKR	Jogo江古田店(東京)
		吉光	0'43"53	DPR-TMS3-EGOリン	個人申請AMファクトリータイムマシン(東京)
		木人	1'24"13	GLA	個人申請ゲームタウンABC(宮城)
		ブライアン・フューリー	1'07"33	MOLーキラートマト	Jogo江古田店(東京)
		三島 平八	1'03"65	GLA	ゲームセンタードリーム(宮城)
	ストリートファイターⅢ	ケン	4,943,400	KMC-IZA	ゲームセンターコパⅢ(神奈川)
		ユン&ヤン	5,259,600		
		ダッドリー	4,233,600		ゲームコーナーフジ(東京)
		オロ	5,114,800	アスキー在中カメラ小僧WARRIOR	ゲームスポットアテナ町田店(東京)
	スカッドレース	初級 昼	2'15"88	MSO-おーさま㊝	個人申請WAIWAI南岩国店(山口)
		初級 夜	2'31"73	MSO-LIE(天)	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
		上級	2'27"87	YAP㊝隊員	ソニックビーム(千葉)
	マネーアイドルエクスチェンジャー	CPU対戦	9,033,807	SAL	Jogo江古田店(東京)
	ストリートファイターEX		1,734,300(ケン使用)	Ⓚ	ギャレッソ津田沼店(千葉)

集計	ゲーム	項目	スコア	ネーム	店舗
1回目集計	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97		761,700	OMG	ニューパンアップ(千葉)
	スタースイープ	ストーリーモード	2'17"2	これじゃだめZAC-Ristar	ソニックビーム(千葉)
	サイドバイサイド2	初級	2'19"26	MSO-LIE(天)	個人申請ハイテクエンターテイメント・アーサー(長野)
		中級	2'21"63	ちょー激甘!!MUGEN	アミューズメントラージ(福岡)
		上級	3'11"70	MSO-LIE(天)	個人申請ハイテクエンターテイメント・アーサー(長野)
		超上級	2'57"50	MIC(稽)隊長(欲)	個人申請タイトーイン戸塚西口(神奈川)
		超弩級	2'56"76	777	個人申請セイタイトー高知(高知)
2回目集計	NEO Mr.DO!		2,232,000	T^3-吉村(は)	個人申請ノタス702(北海道)
	トップスケーター	イージーコース	1,095,086	TMR	個人申請セガワールドゴートン(東京)
3回目集計	ヴァンパイアセイヴァー	ジェダ	1,396,900	☆CAT'S-とき坊	アイリン夢空間(岐阜)
		リリス	2,425,300	☆CAT'S-きみちゃん	
		バレッタ	1,653,700	G.M.C.ZFC.URA(ハ)(リ)	ゲームコーナーフジ(東京)
		デミトリ	1,335,100	G·CRUSH-CYA	アイリン夢空間(岐阜)
		モリガン	2,370,500	G.M.C.ZFC.URA(モ)	ゲームコーナーフジ(東京)
		ガロン	1,497,800	花山 薫㊝	プレイシティ24(北海道)
		フェリシア	2,590,300	もえもえ386SX(不意打ち)	Jogo江古田店(東京)
		サスカッチ	1,357,800	G·CRUSH-ROK	アイリン夢空間(岐阜)
		ビクトル	1,279,300	ザ.エックス	ゲームコーナーフジ(東京)
		ビシャモン	1,329,400	タコ太	GAME'S WiLL(京都)
		オルバス	1,377,100	G·CRUSH-EFA	アイリン夢空間(岐阜)
		ザベル	1,479,100	スコスコスー	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
		レイレイ	1,900,900	タコ太	GAME'S WiLL(京都)
	グルーブオンファイト		1,397,500(ファルコ、ゲルトハイマー)	NTS	ゲームコーナーフジ(東京)
	NEOボンバーマン	ノーマルモード	655,800	WZH	GAME'S WiLL(京都)
	ソルディバイド	ヴォーグ	5,076,000	激たれな人	オレンジペコ(愛知)
		ティオラ	5,172,800	KMC-TEM	ゲームセンターコパⅢ(神奈川)

ハイスコア講評

今回はK.O.F'97から解説に入っていきます。

基本方針は負けなしのストレートボーナス+パーフェクト狙い。アテナを使って投げはめでパーフェクトを取っていっているようです。

次はナムコの最新パズルゲーム、スタースイープです。残念ながら1人で挑戦モードの方は永久パターンが発覚してしまったので、ストーリーモードのみの集計です。

サイドバイサイド2は今回から5コース別で集計開始です。早くも0.1秒単位の熱い争いが展開されています。

次は集計2回目のNEO Mr.Do!です。

前回の集計から50万点程の大きなのびをみせています。EXTRAクリアと岩でのまとめ倒しが高得点の秘訣ですが、非常にプレイ時間が長いので強靭な精神力が要求されるようです。

ヴァンパイアセイヴァーは順調にのびているものの、そろそろ苦しい段階にはいってきているようです。今回未更新なのはキュービーとアナカリスの2キャラ、前回かっ飛ばしすぎ？

グルーブオンファイトは使用キャラがファルコに変わって、新しい時代に突入したようです。

バトルサーキットはかぷこまー氏が怒涛の快進撃で4キャラを制しています。イエロービーストはマサル氏に刺されていますが、次回は夢の全キャラ制覇を見せてくれるのでしょうか。注目していきましょう。

鉄拳3は今回から木人、ブ

君こそゲーメスト！

豪血寺一族2	破鳥才蔵	5,054,900	クレヨンしんちゃん	タイトーイン002 スタジアム（大阪）
	お梅	4,786,600	さるかになるぞ(う)	オレンジペコ（愛知）
もうぢゃ	対戦もうぢゃ	4,684,310	NGP-MZT(予)-ANP	西銀座ゲームプラザ（山梨）
セガツーリングカーチャンピオンシップ	初級	2′39″835	R.N	個人申請パシオン（愛知）
でろーんでろでろ		9,258,500（ふつうモード）	NGP-ANP 1000万出します(予)	西銀座ゲームプラザ（山梨）
鉄拳2 VerB	吉光	1′11″05	ヨネスケ(K.T)	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
ガンバード	アッシュ	2,202,000	ついにやったぞ!! 戦・国人	プレイランドエフワン（宮城）
ストリートファイターIIダッシュターボ	M・バイソン	1,534,000	KMC-T.K	ゲームセンターコパIII（神奈川）
フェリオス	ハード	1,217,610（連付き）	天理剣聖TEN	GAME'S MILK（京都）
ワルキューレの伝説		2,163,900（連、同付き）	GRI-Gマス-KSG(ま)	アイリン夢空間（岐阜）
ダライアス	Vゾーン	5,548,820（連付き）	PGP-まちゃみ	プレイランドエフワン（宮城）
テラフォース		1,629,300（連付き）	天理剣聖TEN	GAME'S MILK（京都）
アルゴスの戦士		9,610,200	AZU-RVF-H.S	トライアミューズメントタワー（東京）
9.30（No.201）号の訂正				
バトルサーキット	イエロービースト	50,518,300	じゃーず=かぷこまー	個人申請西条プラザゲームコーナー（広島）
	キャプテンシルバー	30,750,700		
	エイリアングリーン	37,071,100		
	ピンクオーストリッチ	40,227,600		
8.30 9.15合併号（No.200）号の訂正				
ストリートファイターIIダッシュターボ	M.バイソン	1,520,500	KMC-T.K	ゲームセンターコパIII（神奈川）
鉄拳3	エディ・ゴルド	2′10″95	EKT-タトウマン MK=II SEI	Jogo江古田店（東京）
	リン・シャオユウ	1′10″81	K-O-T	マンモス城インベーダーハウス（大阪）
	レイ・ウーロン	1′28″46	鉄友会-T.O	プレイシティ24（北海道）

ライデンファイターズ	ジャッジスピア	56,422,750	DAB.S	池袋プレイランドラスベガス（東京）
	エンデバー	54,012,980	グラディーサー同盟 DKT-GER(ま)	個人申請駿河台アリエス（東京）
	ライデンmk=II	51,640,440		
わくわく7	ライ	38,375,500	安達妙子はオレだけのもの ジャスティスメン	プレイランドエフワン（宮城）
	スラッシュ	27,773,200	永倉えみるはオレのもの MOR	
	ティセ	31,958,000	ANP様サンクス! H/S姫川琴音	
対戦とっかえだま		4,893,700	目標理論値550万! DKZこと店員倍損	オレンジペコ（愛知）
スターグラディエイター	ゼルキン	1′50″44	G.M.C.悶悟涙T・H	モンキーハウス本館（福岡）
蒼穹紅蓮隊	紫電	36,308,800	G'z KYO	チャレンジバンバン（愛媛）
	鵬牙	43,308,731	BANRI	
19XX	モスキート	19,092,000	CYCLONE-KIW♪	タイトーイン002 スタジアム（大阪）
セクシーパロディウス	オプション	6,792,900	SUR-DXP-天馬(犯)	個人申請ゲームハウスJOY（兵庫）
ロジックプロ		82,892	DBL-GDA&NIX(た)	個人申請パリティビット（東京）
バトルガレッガ	ガイン	17,796,800	あNAL象(病)	タイトーイン002 スタジアム（大阪）
	ミヤモト	16,344,970	RDZ-K.M	個人申請パリオ・フェエラ・デ・プローバ（広島）
ねらってチュー		1,006,890	ZAC-Ristar(超)(寒)	個人申請ニューパンアップ（千葉）
バーチャロン		1′32″76（ライデン使用）	MSO-08-ユン	個人申請アミューズメント ZiZZ（広島）
ストライカーズ1945	メッサーシュミット	2,213,900	PPR-KTL-IZK	タイトーイン002 スタジアム（大阪）
	震電	2,239,800	AKA	個人申請ジャックアンドベティ（神奈川）
ビックトーナメントゴルフ		−24（フジヤマコース）	ACC	チャレンジバンバン（愛媛）
逆転!!パズル番長		20,067,100	側転!!モリソ番長(よ)	オレンジペコ（愛知）
豪血寺外伝最強伝説		3,569,800（クララ、クララ使用）	クレヨンしんちゃん 何してんの〜	個人申請アムパークウイッチ（大阪）
マッハブレーカーズ	ディープダイバー	753m7	翔(よ)	マンモス城インベーダーハウス（大阪）
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま		2,122,100（藤崎詩織使用）	PJC-AI	池袋プレイランドラスベガス（東京）

ライアン、平八の3キャラも集計開始です。ブライアンと平八はトップと2位のプレイヤーの差はどちらも1秒ほどしかなく、きびしい争いになっています。また、次回からオーガ第1形態と第2形態の集計を開始するので、皆さんの申請をお待ちしています。

IZA氏がひとり気を吐くストリートファイターIIIは、さすがに打ち止めの気配が漂っているようです。次回作のセカンドインパクトも熱い戦いの予感がします。

マネーアイドルエクスチェンジャーはSAL氏がトップの座を譲っていません。すさまじい連鎖は見るものを震え上がらせるそうです。

バトルガレッガはガイン、ミヤモト共にほぼ半年ぶりの更新です。ランクが上がったラスボスの発狂度は一見の価値ありとのこと。

バーチャロンは全パターンがつながり、理想のタイムが実現できたとのこと。

豪血寺一族外伝はクララのトンカチが重要なようです。

ロジックプロ2、閃激ストライカー、スタースイープの1人挑戦モードは、永久パターン発覚のため集計していません。

編集部に直接電話にて
「載掲店になりたいのですが…」
という質問が来ますが、
基本的には現在募集はしていません。
ですが、力のあるゲームセンターであれば即載ることも！（基本的には15日売号の２部からの掲載なのですが…）
自信のあるゲームセンターさんがもしありましたら挑戦してみてください！

8月24日現在

めざせハイスコア!!

今年後半の大イベント、AMショーを終え、今年もラストスパート！続々と新作が出てくるでしょう！さてどのゲームにする？

今市ゲームセンター ☆=0 (14)

栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21−1429

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ 97	454,000	ATP−TIR	ALL
2	ヴァンパイアセイヴァー(フェリシア)	1,598,200	NEW	ALL
3	ヴァンパイアセイヴァー(バレッタ)	932,800	ATP−ZS・TIR	ALL
4	ヴァンパイアセイヴァー(レイレイ)	915,300	TDL−HAK	ALL
5	ヴァンパイアセイヴァー(ガロン)	875,300	T.W	ALL
6	ヴァンパイアセイヴァー(デミトリ)	808,800	TDL−HAK	ALL
7	ヴァンパイアセイヴァー(オルバス)	724,600	F.H てりやきチキン	ALL
8	バトルサーキット(イエロ ビ スト	14,866,800	TDL−HAK	ALL
9	リアルバウト餓狼伝説スペシャル(テリーボガード)	1,508,800	TDL−HAK	ALL
10	ストリートファイターEX(ケン)	1,309,000	TDL HAK	ALL

コスモランド ☆=0 (5)

茨城県鹿嶋市宮中4−1−21 ☎(0299)84−1991

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス(λゾーン)	23,412,180	EASY	ALL
2	Gダライアス(μゾーン)	24,265,830	EASY	ALL
3	Gダライアス(νゾーン)	22,415,260	EASY	ALL
4	Gダライアス(ξゾーン)	24,361,960	TAS	ALL
5	Gダライアス(οゾーン)	33,380,990	TAS	ALL
6	蒼穹紅蓮隊(屠竜)	36,810,984	クソ研ESK	ALL
7	蒼穹紅蓮隊(鵬牙)	29,441,826	EASY	ALL
8	鉄拳3(ポール)	1′16″53	EASY	ALL
9	鉄拳3(吉光)	1′20″85	EASY	ALL
10				

ギャレッツ津田沼店 ☆−3 (47)

千葉県船橋市前原西2−15−16酒井ビル ☎(0474)74−4761

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス(ラムダ)	27,773,870	KSD−社長(やっぱり100万)	ALL
2	Gダライアス(ミュー)	23,150,450	ミドリガメ	ALL
3	Gダライアス(ニュー)	35,853,480	K W	ALL
4	Gダライアス(クシー)	26,792,210		ALL
5	Gダライアス(オミクロン)	40,948,490	実験くん	ALL
6	ヴァンパイアセイヴァー(フェリシア)	1,580,700		ALL
7	スタースケープ(1人用モード)	537,460	ISいっいと.	ALL
8	スタースケープ(ストーリーモード)	4′46″8	ダイエーから来たSEP−TEN	ALL
9	ファイティングバイパーズ(スレイブ)	54,053,000	KSB JP杯上 ぶちまくりやね	ALL
★	ストリートファイターEX(ケン)	1,734,300	Ⓚ	ALL (連)なし

八千代プレイランドカーニバル ☆=0 (159)

千葉県八千代市八千代台東1−6−17 ☎(0474)85−2235

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂(Cタイプ)	85,682,800	IDA CWN	1 6
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97(アドヴァンスド)	368,400	P?	1c ALL
3	ロジックプロ2	51,420	9MH	12ステージ LQ237
4	19XX(モスキート)	3,407,300	007	6面
5	鉄拳3(ポール)	1′29″18	IDA−CWN(ぶ)ニセ	1c ALL
6	鉄拳3(ヘイハチ)	1′49″75	IDA CWN	1c ALL
7	鉄拳3(ブライアン)	2′22″48	9MH	1c ALL
8	鉄拳3(モクジン)	5′28″41	IDA CWN 権威	1c ALL
9				
10				

プレイランドエフワン ☆=0 (18)

宮城県仙台市青葉区中央2−6−6 ☎(022)261−5782

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス(ニューゾーン)	34,221,900	サミラーLUKあれ？	ALL (連)
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ97(アテナ、リョウ、京)	592,900	BDSゼロやっぱりアテナはオレの!!	ALL
3	MSH vs SF(日焼けサクラ、ウルバリン)	2,243,900	こんなの稼ぎたくね〜MOR(ロリコン)	ALL
4	ヴァンパイアセイヴァー(バレッタ)	1,531,300	BZY真歩子++	ALL (連) (同)
5	ヴァンパイアセイヴァー(ビシャモン)	1,183,100	BRX−メイデンTシャツー(井)	ALL (連) (同)
6	ストライカーズ1945(スピットファイア)	2,196,000	菫原さんFANです♡安い安い安い安すぎる	ALL (連)安安安安安 1周 116万
★	わくわく7(ライ)	38,375,500	安達妙子はオレだけのものジャスティスメン	ALL (連) (同) 次回4000万以上
★	わくわく7(スラッシュ)	27,773,200	永倉えりるまオレのもの MOR	ALL
★	わくわく7(ティセ)	31,958,000	ANP様サンクス！H/S姫♪琴音♡	ALL (連) (同)
★	ガンバード(アッシュ)	2,202,000	ついにやったぞ！戦国人	ALL 残0 B3 1周 112.7万

モンテカルロ ☆=1 (23)

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)23−2361

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス(ミュー)	27,970,420	FAG	1coin ALL 連付 ノーミス
2	Gダライアス(ニュー)	30,903,990	FAG	1coin ALL 連付 ノーミス
3	Gダライアス(クシー)	17,160,970	メイド 保母・看護婦好き♡ たてば	1coin ALL 連付 ノーミス
4	Gダライアス(オミクロン)	24,316,280	HRC−稲葉歩	1coin ALL 連付 ノーミス
5	MSH vs SF	1,879,300	しょぼいスコアでゴメンね byとのまくん	1coin ALL ウルヴァリン・春麗
6	サイド・バイ・サイド2(初級)	2′22″26	今日初プレイ。来月やるかも？ HRC	GT−R MT
7	サイド・バイ・サイド2(上級)	3′14″03	I・C・B・M・	GT−R AT
8	スタースイープ(1人モード)	468,960	鳥屋家の人々 屋巣木君	1coin ALL
9	スタースイープ(ストーリーモード)	6′53″2	I・C・B・M・	1coin ALL
10	マジカルドロップⅢ(すとーりーモード)	4,859,658	AMN 単なる通りすがりです・	サン使用 8面落ち

トミームナコ ☆=4 (26)

群馬県高崎市本町3−69 ☎(0273)25−2906

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	MSH vs SF	2,201,200	TAM	ALL (連) ウルヴァリン&春麗
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ97	501,100	魔B党 おしょう	ALL アテナ
3	ヴァンパイアセイヴァー	947,500	魔B党−おしょう	1cALL ザベル
4	鉄拳3	1′33″28	TAM	ALL (同) 平八
5	鉄拳3	1′38″58	TSU TSU	ALL (同) ブライアン
6	鉄拳3	1′37″26	TAM	ALL (同) オーガ第1形態
7	鉄拳3	2′56″33	おしょう	ALL パンダ
8	バトルガレッガ	12,377,480	ムーマン	ALL ボーンナム
9	X−MENvsストリートファイター	次回全一予定!?	TAM	ストーム&春麗
10				

プレイシティキャロット二荒店 ☆−0 (23)

栃木県宇都宮市二荒町9−4渋田ビル1F ☎(028)634−0611

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97(京・庵・テリー)	260,200	"歴史が違うSPT"	1c ALL
2	MSH vs SF	1,147,400	NOT A	1c ALL
3	鉄拳3(木人)	2′26″88	NOT−A	1c ALL
4	鉄拳3(ガンジャック)	1′44″73	UWM	1c ALL
5	鉄拳3(ニーナ)	1′35″90	You−na	1c ALL
6	鉄拳3(平八)	1′20″85	You−na	1c ALL
7	スタースイープ(1人挑戦モード)	354,790	UWM	1c ALL
8	スタースイープ(ストーリーモード)	5′25″1	UWM	1c ALL
9	ストリートファイターⅢ(エレナ)	1,386,800	NOT−A	1c ALL
10	ストリートファイターⅢ(いぶき)	1,158,300	下忍	1c ALL

ゲームプラザヴィクトリア ☆=1 (49)

北海道札幌市南区澄川4条3−3−11 ☎(011)813−6025

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス(オミクロン)	43,819,130	誰だあんな下品な男をつれて来たのは！	ALL 残×1 連 512×3
2	Gダライアス(ニュー)	33,895,130	VHA−DDP番長	ALL 残×2 連
☆	Gダライアス(クシー)	32,389,680	T³−アヘ〜ン♡(ヲ)	ALL 残×3 連
4	Gダライアス(ラムダ)	26,569,530	T³−TBC	ALL 残×3 連
5	Gダライアス(ミュー)	29,750,470	VHA−DDPあうん	ALL 残×3 連
6	ぐっすんおよよ(変態モード)氏	3,694,200	VHA−G−NITA	38面 1UP×1
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	560,900	江戸ラー	ALL テリーアンディジョー
8	MSH vs SF(シェウ・チェンリ)	1,810,200	H KODA	ALL
9	ヴァンパイアセイヴァー(フェリシア)	1,483,300	DKC「すべて、ビシャモンのせいだ」	ALL
10	ヴァンパイアセイヴァー(ジェダ)	988,300	BOWIE	ALL

NTK ☆=0 (22)

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33−2271

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ 97	613,400	ATN	ALL 中国
2	Gダライアス連付(ゾーンオミクロン)	32,706,400	MTJ−ATS(弘)	ALL 残×3 C×4 0−1−1 2−1
3	Gダライアス連付(クシー)	23,458,570	MTJ−ATS	ALL 残×3 C×3 0−1 3−0−1
4	MSH vs SF	1,166,500	ハゲ	ブラックハート、オメガレッド使用
5	鉄拳3	3′32″96	もり	木人使用
6	鉄拳3	3′07″81	A・H	ブライアン使用
7	鉄拳3	2′04″70	KAZ	ヘイハチ使用
8	わくわく7	22,154,100	YAS	まるるんALL
9				
10				

プレイシティ24 ☆=32 (150)

北海道旭川市2条8丁目 ☎(0166)23−5089

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3(木人)(同)	1′48″86	SHADOW	ALL
2	鉄拳3(ブライアン)	1′13″88	HAL	ALL
3	鉄拳3(平八)(連)(同)	1′07″60	ZZZ	ALL
4	ヴァンパイアセイヴァー(バレッタ)(連)(同)	1,625,100	花山 薫(連)	ALL
5	ヴァンパイアセイヴァー(ジェダ)(連)(同)	1,281,200	花山 薫(連)	ALL
6	ヴァンパイアセイヴァー(レイレイ)(連)	1,854,200	魔B党−K O	ALL
7	ヴァンパイアセイヴァー(ガロン)	1,497,800	花山 薫	ALL
8	MSH vs SF(連)	3,191,100	SHADOW	ALL
9	Gダライアス(ゾーンγ)	23,646,700	NKⅢ−根岸ア一郎	ALL
10	Gダライアス(ゾーンο)(連)	43,308,530	XYZ−かるかんT³ WIZの使いっぱしり	ALL

ゲームセンタードリーム ☆=2 (47)

宮城県仙台市青葉区中央2−1−17東四ビルB1 ☎(022)224−1046

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス(クシーゾーン)	23,387,690	たましゅ	ALL 残3 連付 αγξκς
2	Gダライアス(オミクロゾーン)	26,257,500	玉ねぎシェーク 島貫 ズンタタ好き人狼殿	ALL 残3 連付 αγξκο
★	鉄拳3(平八)	1′03″65	GLA	ALL
4	怒首領蜂(TYPE−A)	124,069,910	アルシオーネ(オバサン)	2 /
5	怒首領蜂(TYPE−C)	303,082,360	アルシオーネ(オバサン)	ALL 残2
6	怒首領蜂(TYPE B)	61,554,150	合言葉は蜂!? CF SSS	2−2
7	ヴァンパイアセイヴァー(ガロン)	1,155,300	T SU貫 命短し無情人狼伯	ALL
8	ストリートファイターⅢ(ユン)	3,921,300	バルのしん太	ALL
9	レイストーム(R GRAY2)	20,886,550	ストレンジャーの略ST.	ALL 残0
10	マーヴルスーパーヒーローズ(ウルヴァリン)	3,442,400	KAZ	ALL

プレイシティキャロット巣鴨店　☆=16(283)

東京都豊島区巣鴨１－15－１ミヤタビルＢ１Ｂ２　☎(03)3943−6735

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス (クシー)	32,337,090	TJG	連付　ALL
2	Gダライアス (ニュー)	35,567,610	一般人　NEK	連付　ALL
3	Gダライアス (ラムダ)	26,349,180	OKI－MEG	連付　ALL
4	閃激ストライカー	1,481,150 520	GMC R－	連付　ALL
5	スタースイープ 1人挑戦	841,140	LOG	ALL
6	スタースイープ ストーリー	2′32″5	LOG	ALL
7	怒首領蜂 (タイプC)	503,208,010	一般人　H S	連付　ALL　残0 ショットタイプ
★	スカッドレース (旧ver初級夜)	2′01″06	MSO－LIE㊅	完走
★	スカッドレース (旧ver上級)	2′31″73	YAP㊫隊員	完走　TA　F1
★	鉄拳3verB (吉光)	1′11″05	コネスケ(K T)	連必　ALL 予選　51秒

ゲームプラザコトブキ　☆=0(7)

埼玉県浦和市白幡５－１－28　☎(048)838−6631

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよSUN (ふつう)	1,372,761	D高校2年ぷよマスター石井雄太(Y I)	ALL　1面から順に　16、15、14
2	Gダライアス (ニュー)	30,138,450	ちぇる	ALL　㊎ 残×3
3	Gダライアス (ミュー)	25,486,490	SOK ALL 連なし	ALL　㊎ 残×3
4	Gダライアス (クシー)	23,842,860	ZYX	ALL　㊎ 残×3
5	Gダライアス (オミクロン)	22,788,250	ちぇる	ALL　㊎ 残×3
6	鉄拳3 (ポール)	1′08″18	KSM㊎	ALL　㊎
7	鉄拳3 (吉光)	1′08″36	N Y	ALL
8	鉄拳3 (平八)	1′19″66	KSM㊎	ALL　㊎
9	ザ キング・オブ・ファイターズ'97	444,800	KSM㊎	ALL アテナ・チン・㊎社
10	パズルボブル3 (2 5モード)	373,906,860	PST　PPP	R19でミス

ゲームコーナーヤングパレス　☆－3(27)

千葉県鴨川市横渚884－6　☎(0470)93−6431

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	MSH vs SF	2,231,200	HARD　M M	ALL リュウとゴウキ
2	ザ キング オブ・ファイターズ'97	425,800	KA	ALL
3	ヴァンパイアセイヴァー	2,481,100	FERC　NAD	ALL　連付 フェリシア、9人
4	Gダライアス	33,259,150	とうふ屋おやじまた来てね HARD　UKY	オミクロンゾーン 残×3、連付
5	Gダライアス	28,266,070	さりげなくやる人 H N	ニューゾーン 残×3、連付
6	Gダライアス	25,101,750	ひまつぶし HARD　UKY	ALL、クシーゾーン 残×2、連付
7	ストリートファイターⅢ	3,926,800	カヒキフ　500本体 くじ付　ポタ太	ALL
8	バトルサーキット	24,105,000	HARD　M M	ALL、サイハーブル一使用、残×1
9	テトリス (オマケシリーズ)	999,999	ライバルはフェリシア MTN(マーティン)	Lv 99 ライン797
10				

TILT神保町店　☆=8(395)

東京都千代田区神田神保町２－14－４　☎(03)3262−2823

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	Gダライアス (λ ラムダ)	29,426,240	さささあああん TYR－あああーん星人	ALL 入る
2	Gダライアス (μ・ミュー)	(2900万ぐらい)	(空席です。)	ALL
3	Gダライアス (ν ニュー)	35,522,690	GDS－OOT	ALL
4	Gダライアス (ξ・クシー)	32,288,990	T－アヘン一世	ALL
☆	Gダライアス (o・オミクロン)	45,222,730	飛ぶ鳥を墜る勢い TYR－ヌーン星人	ALL　落ちまくり
6	怒首領蜂 (タイプA レーザー強化)	446,666,990	LAOS　長田仙人	ALL　残2
7	ソーラーアサルト (ロードブリティッシュ)	440,700	ソーラーアサハラ (卍)	ALL なんとなくクリア
8	コラムス'97	8,241	FAN	
9				
10				

池袋プレイランドラスベガス　☆－1(73)

東京都豊島区西池袋１－22－４　☎(03)3982−1817

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	2,122,100	PJC　AI	ALL　BAD END) 藤崎　23連鎖
2	Gダライアス (υゾーン)	34,806,190	T.Y	ALL　ノーミス
3	Gダライアス (oゾーン)	34,694,090	初クリア	ALL　2ミス
4	Gダライアス (ξゾーン)	31,243,170	TUG	ALL
5	Gダライアス (λゾーン)	28,333,360	クリアしただけ	ALL
★	ライデンファイターズ (ジャッジスピア)	56,422,750	DAB S	ALL　6面4144 10万×1おち
7	ライデンファイターズ (スレイブ)	45,812,620	STF・桑名爾之	ALL
8	MSH vs SF	2,850,600	天満豪鬼	ALL　隠しあり 豪鬼&ウルヴァリン
9	ロジックプロ2	38,975	るちゃみゃあ	10面　174
10	鉄拳3 (シャオユウ)	1′53″80		ALL

熊谷ガリバー　☆=0(36)

埼玉県熊谷市筑波２－49－８　ホーラム秋山ビル１Ｆ　☎(0485)21−7821

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス (Oゾーン)	41,615,720	ZKR	ALL　残・2 V1 クジラ
2	Gダライアス (vゾーン)	35,672,840	GENESIS－JK	ALL Zクリオネ
3	Gダライアス (μゾーン)	30,329,200	Got++ wei der ONKEL	ALL　Wカメ あと50万?
4	ロストワールド	640,978	1面失敗　Q?	ALL
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ97	344,900	1人用できません 一浪	ALL 日本チーム
6	MSH vs SF	1,754,100	BCG	ALL　ダルシム オメガレッド
7	ヴァンパイアセイヴァ (フェリシア)	1,552,400	FEL－T	ALL
8	ソルディバイド (ヴォーグ)	4,191,900	ZKR	2周ALL㊎
9	怒首領蜂 (C－SHOT)	201,524,080	LODDON	2－6 742HIT
10	D&D®TOD	1,105,014	帝王	ALL ドワーフ

ハイスコア通信　お店から①

●プレイランドエフワン（宮城）
DAB・S氏、AKA氏、働き蜂氏、キヤサ夫氏、きらり屋嬢、OSS氏、MSA氏、維新軍氏、PEW・Z氏御来店ありがとうございました。

by　店員、常連一同

●モンテカルロ（群馬）
AMN様わざわざ、お立ち寄りくださりありがとうございました。また機会がございましたら御来店ください。

by　ハイスコア新担当　斉藤

●トミームナコ（群馬）
8月11日（月）に開催されたバーチャファイター3大会の結果、優勝者はウルフを使った、ぽんきちさんでした。おめでとうございます。そして、参加してくれたみなさん、ありがとうございました。
P.S.バーチャ3大会は年内にまた開催する予定です。みなさん、是非、参加してください。

●プレイシティキャロット二荒店（栃木）
今、当店ではK.O.F.'97が人気集中です。個人的に技が出しやすいのがベリーグッドです。
ところで、鉄拳3でカ○ヤとジ○ンが使えるという情報はいづこにという感じですが、あれはいったい?ちなみに毎月行っていた鉄拳3大会は8月をもって一時終了とさせていただきます。あとは、みなさんの要望しだいといったところです。
店長のおかけでエヴァ缶が全部そろった店員Hより

●熊谷ガリバー（埼玉）
最近、ハイスコアを狙ってくれるプレイヤーが増えてきて、嬉しいかぎりです。とくにシューティングが盛り上がっているのは、いいですね。これからもよろしくお願いします。これからハイスコアを狙ってみたいという方も大歓迎です。是非おこしください。

担当　IQ?

●TILT神保町（東京）
長田仙人氏、OOT氏遠くからのご来店ありがとうございました。またお越しになってください。また、暑い中ご来店くださったプレイヤーのみなさんありがとうございました。
by　富士岩祭にも虹2000にも行けなかった、あつし夫氏の弟夫。

●荏原ゲームコーナー（東京）
SSC－ぶい君多忙の為、ハイスコア担当者を交代することとなりました。ぶい君、本当に長い間ごくろうさまでした!

新担当　㊙の人

●ゲームコーナナフジ（東京）
サブカルチュアの8号氏とその連れの方々（名前がわからん）ご来店誠にありがとうございました。またのご来店をお待ちしております。

by　常連一同

●ゲームセンターポパイ（東京）
今月の5日に、当店やゲームインDAIEーの姉妹店が平塚にオープンしました!店名は、ファインプレイです!店内の1Fは、最新の大型ゲームや最新のプライズなどが多く、ズバリ!!アミューズメントパークです。ビデオゲームは最新のKOF'97をはじめにたくさん取り揃えております。
また、コインゲームではスロット・パチンココーナーがあります。ただいま「ハイスコア集計」を予定していますので是非一度御来店ください。

by　DAIEー店長

●Jogo江古田店（東京）
コミケに来てくれた方々、どーもありがとうございました。㊙(私事で申し訳ない)ついにプリクラ消えちゃいました（でもROMは有ります）。
LKR氏、ご苦労さまでした。次は鉄拳っすね。仙人氏、来店どーもでした。なんか、言葉が出なかったっス（笑）。またそのうち来てくださいね。

by　お店

●ゲームセンターコパⅢ（神奈川）
GYO、大明神、ヨッシーV、また遊びに来てください。

●西銀座ゲームプラザ（山梨）
松本キャロットご一行様、ご来店ありがとうございました。

by　常連、スタッフ一同

ゲーム倶楽部大船店　☆=1（37）

神奈川県鎌倉市大船1－23－28　万屋ビル1F　☎(0467)44－1963

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス（ラムダゾーン）	22,649,250	大名味噌店　大熊	1ミス　ALL （連）
2	Gダライアス（ニューゾーン）	32,805,290	オレだよオレ	ALL （連）
3	Gダライアス（クシーゾーン）	29,463,850	イヤミ	ALL （連）
4	Gダライアス（オミクロン）	33,378,810	_RIさんクジラやってる？by影	ALL （連）
5	蒼穹紅蓮隊（紫電）	16,542,380	しでんくん	ALL （連）
6	バトルガレッガ（フライングバロン）	10,192,850	おじさんのドクドク	ALL
7	ストリートファイターⅢ（ダッドリー）	1,541,100	ブリテン君	ALL
8	スターフォース	10,000,000	ECM－FISCHER	∞－78 （連）
9				
10				

Jogo江古田店　☆=18（34）

東京都練馬区旭丘1－71－10　☎(03)3954－9261

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	2,590,300	もえもえ386SX（不意打ち）	ALL （連）（同）
2	ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	2,304,900	江藤　恵	ALL （連）（同）
★	鉄拳3（ロウ）	1′20″05	_KR	ALL （同）
4	鉄拳3（木人）	1′30″03	MOL－マラートマト	ALL （同）
5	鉄拳3（平八）	1,08″78	MOL－キラートマト	ALL （同）
★	鉄拳3（ブライアン）	1,07″33	HMX－離珠（ちっちゃいっス）	ALL
☆	クイズセーラームーン（セーラービーナス）	2,920,400	Horizon Seeker	1co nALL ㊤ 98%
8	ストリートファイターⅢ（ダッドリー）	4,039,400	ちんちんぼーず	ALL （連）
★	マネーアイドルエクスチェンジャー	9,033,807	SAL	CPU対戦モード ALL
10	怒首領蜂（Aタイプ）	475,314,970	LAOS－長田仙人（来店どーもっす）	2周ALL　残×3 レーザー強化

ゲームコーナーフジ　☆=14（256）

東京都葛飾区新小岩1－50－8　☎(03)3652－0670

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	2,370,500	G M C ZFC URA（兵）	ALL （連）（同） 超ダサ
☆	ヴァンパイアセイヴァー（バレッタ）	1,653,700	G M C ZFC URA（八）（）	ALL （連）（同） 後はだれかやってくれ
3	ヴァンパイアセイヴァー（ビシャモン）	1,309,100	剣匠イザナム	ALL （連）（同）
☆	ヴァンパイアセイヴァー（ビクトル）	1,279,300	ザ エックス	ALL （連）なし P×2
5	ヴァンパイアセイヴァー（ザベル）	1,224,100	灰色	ALL （連）（同） P×2、死×1
☆	グルーヴオンファイト（ファルコ、ゲルトハイマー）	1,397,500	NTS	ALL （連） 3万落ち ファルコのみ
7	Gダライアス（μゾーン）	32,305,290	ATC－KTL－N F	ALL （連）
8	Gダライアス（λゾーン）	26,869,310	GDS－S.O!!	ALL　ノーミス （連）
9	MSH vs SF	2,518,700	うん小太郎（兵）	ALL （連）（同） 春ちゃん＆ローガン
★	ストリートファイターⅢ（ダッドリー）	4,233,600	KMC－IZA	ALL （連）

ゲームセンターUFO伊勢原店　☆－1（127）

神奈川県伊勢原市伊勢原1－4－23　☎(0463)94－4519

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス（ラムダ）	28,791,110	CVM　NAK	ALL　ノーミス
2	Gダライアス（ニュー）	26,819,030	GPK　しんの　☆ オウシット！	ALL　2ミス
3	Gダライアス（クシー）	29,068,470	A・T	ALL　ノーミス
4	Gダライアス（オミクロン）	28,854,730	PIS－CKN	ALL　ノーミス
5	怒首領蜂（タイプA）	98,097,010	Y氏	2－5　レーザー
6	怒首領蜂（タイプC）	234,130,540	JJJ	2－6　ショット
7	怒首領蜂（タイプC）	68,768,090	ウーロンの声は誰だ？	2－3　レーザー
8	コラムス'97	5,167	ORE	レベル182
9	ストリートファイターEX Plus	1,924,900	でででででででででででででででででらちん	リュウ　ALL
10				

東京レジャーランド小岩店　☆－3（5）

東京都江戸川区南小岩8－15－3　☎(03)5668－8411

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス（ZONE o）	30,413,950	松山祐一	ALL　連付
2	Gダライアス（ZONE λ）	23,339,330	カノT氏店にきて	ALL　連付
3	Gダライアス（ZONE μ）	26,350,020	N.B　MNN　カス	ALL　連付　残×1 3000万は出る
4	ヴァンパイアセイヴァー（リリス）	1,443,300	MTG－CAT	ALL乱入有 真ビシャモン無
5	ザ キング オブ ファイターズ'97（アテナ 庵・社）	632,100	GSM　亀	ALL ストレート1落ち
6	対戦とっかえだま（ひろし＆ひとみ）	3,455,100	CGP－鈴木みか	ALL　17連鎖
7	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	99,820	DMC－チョイ	ALL
8	ソーラーアサルト	542,900	ポルノ氏	ALL
9	サイドバイサイド2（超上級）	3′02″53	HS－777	AT LANCER使用
10	サイドバイサイド2（超上級）	3′11″83	HS－777	AT GT－R不使用

中央プラザ大泉店　☆－0（22）

東京都練馬区東大泉1－35－6　☎(03)3978－5434

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	レイストーム	13,353,550	ひでえお	ALL R　GRAY1
2	レイストーム	26,131,650	T³　キバン屋	8面 R－GRAY2
3	グレイブロップ	1,396,355	しば	PTN－15
4	リブルラブル	1,007,600	Mさん	23面
5	アルカノイドリターンズ	113,300	Mさん	11面
6	ストリートファイターⅢ	1,468,500	H・N	ケン　ALL
7	ぱずり	1,739,200	カトリさま♡	2P側　22面
8	ススメ！マイルスマイル	3,834,420	ZAC－Ristar	ALL　1P側
9	アクアリウム	2,335,100	えるぴーぷる♡	ALL　マンボウ
10				

ゲームセンターコパⅢ　☆－4（8）

神奈川県秦野市南矢名2－19－5　☎(0463)78－0610

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス	21,799,920	シルバーナイトU.K（オトシゴファン）	ALL　入　連
☆	ソルディバイド（ティオラ）	5,172,800	KMC－TEM	ALL　連
3	鉄拳3（オーガ）	4′21″73	シルバーナイトU.K（オーガファン）	ALL
4	バトルサーキット（キャプテン・シルバー）	26,393,600	QQQ	ALL　連必
★	ストリートファイターⅢ（ケン）	4,934,000	KMC－IZA	ALL　連
★	ストリートファイターⅢ（ユン・ヤン）	5,259,600	KMC－IZA	ALL　連
7	ストリートファイターⅢ（ダッドリー）	4,089,200	KMC－IZA	ALL　連
8	ストリートファイターⅡダッシュターボ（ガイル）	1,610,400	TNP　KSI氏（もう限界）	ALL　連
★	スーパーストリートファイターⅡダッシュターボ（M.バイソン）	1,534,000	KMC－T K	ALL　連必
10				

トライアミューズメントタワー　☆0＝（4）

東京都千代田区外神田4－3－10　☎(03)5295－2345

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ナイトストライカー（Sゾーン）	91,811,900	M R	オールパンフィスト
2	ブラックパンサー	2,761,040	BP－Zen	ALL　残×0
★	アルゴスの戦士	9,610,200	AZU－RVF－H・S	ALL
4	ゲイングランド	31,091,645	N・T	イマイチ
5	怒首領蜂（TYPE－C）	433,250,210	とっうてえ	2周ALL　残×2
6	ソーラーアサルト（アルピニア）	644,000	XMA－KISAMA	
7	レイフォース	9,178,000	7面メロメロ先生	ALL　クーラー寒い
8	Gダライアス（λゾーン）	26,838,590	VEG	α－β－δ－η－λ
9	Gダライアス（νゾーン）	35,548,250	K・W	α－ν－ε－θ－ν
10	Gダライアス（oゾーン）	43,024,480	焼肉砲台（兵）	α－ν－ζ－κ－o

ゲームセンターポパイ　☆＝1（34）

東京都足立区綾瀬4－9－31　☎(03)3620－4873

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス	31,929,350	WTR	シルバーホーク ゾーンν ALL
2	Gダライアス	28,431,820	CX20	ゾーンo(ν)
3	Gダライアス	24,041,140	M.	ゾーンλ ALL
4	Gダライアス	23,190,000	ANUあと500万－クロン	ゾーンλ ALL
5	Gダライアス	22,667,190	ANUあと5万勝ち－クロン	ゾーンλ ALL
6	閃激ストライカー	1,026,655,930	MOL－㊫－TOS	2週目3面　失敗
7	鉄拳3	1′43″03	2分おち SIG（ニセ）	ALL・ガンジャック
8	鉄拳3	1′07″66	？会長	1c ALL　ポール
9	ロジックプロ2	143,375	KNN	ALL－LQ280 1クレジット3コ使用
10				

ハイスコア通信　お店から②

●ゲームパレス（静岡）

朝11時に起き、サガ・フロンティアを始める。昼めし食べてサガ・フロンティア始め、午後5時ごろ仕事に行く。午前0時に仕事終わり、家に帰る、サガフロ始める。この生活パターンできわめて健康かな？

P.S.いつかぶったおれるぞ…

by 店員Aの夏日記より

●オレンジペコ（愛知）

夏休み期間中、遠征のみなさまの御来店まことにありがとうございました。るたまあ様、ビデオの感想聞かせてくださいませ。

by 店員倍損

●GAME's MILK（京都）

多数の遠征者のみなさまありがとうございました。もりそばさん、あなたはメトロの神様です。

●タウンスポットプレイランド（大阪）

ヴァンパイアセイヴァー、マジで強い人求む！できれば金曜、土曜の夜9時以降に来たら、だいたい常連はいます。阪急京都線茨木駅下車トポス近くにあります（タウンスポットの看板があります）。

P.S.ヴァンパイアセイヴァー（ゲーメスト杯）予選開催店です。詳しくは後日お知らせします。

by 担当（スコア）

●ジャスコ川西店プレイランド（兵庫）

ヴァンパイアセイヴァー大会、暑い中たくさんの方々のご参加ありがとうございました。優勝は、CAAくんでした。また機会がございましたら、行いたいと思います。ありがとうございました。

●ゲームハウスカントリーボーイ（広島）

ALが10月までなのでカウンターポストからカウンターメサになりそうです。フォースオブウイルもなくなるで大ピンチ。タイプ2なんかクソくらえ、俺はカウンターポストでいくで。ハイスコア募集中です。

●ゲームプラザミッキー（広島）

パチ先生、お仕事がんばってください。

ねずくん

●アメニティスペースOZ（山口）

K.O.F.の季節がやって来ました。大会も盛り上がってます。NEOGEO64の発売がたのしみッス。

by アテナが大好き店長

●ビッグウェーブ（高知）

あつし夫さん、K・Tさん、鉄拳3に関しては、いいつくせないほど感謝しております。本気でありがとうございます。by スト㊎GUY　東京は面白かったです。西川氏や今村氏ともひさしぶりに会えてうれしかったよ。なんか東京（江古田）に住みたくなりました。

by LAOS・長田仙人

扇ケ丘レジャーセンター ☆=11(236)

石川県石川郡野々市町高橋町86－2 ☎(076)246－6406

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	MSH vs SF	3,178,400	AX OM せのん	ALL ウルヴァリン 春麗
2	スタースイープ	3′23″2	マルチ大好き大井	ALL
3	ダライアス外伝 (v)	31,432,880	ロリコマンドーラヂオ	ALL㊥ 残3
4	ザ・キング オブ・ファイターズ97	580,300	GMT	?
5	ティンクルスタースプライツ	2,865,938	奇村鬼身哉こら・	ALL メビウス
☆	ヴァンパイアセイヴァー (ザベル)	1,479,100	スコスコスー	ALL㊥ カス
7	ヴァンパイアセイヴァー (フェレシア)	1,473,100	中村健二	ALL㊥
8	ヴァンパイアセイヴァー (サスカッチ)	1,198,400	㊞	ALL㊥ くさってる
9				
10				

プレイシティキャロットアピア店 ☆=0(1)

静岡県静岡市吉田15－8 プラザアピア1F ☎(054)263－8604

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス (oゾーン)	37,590,220	AUK－R	ALL ノーミス
2	Gダライアス (λゾーン)	24,155,460	SPREAM－FKS	ALL ノーミス
3	ソルディバイド (カシュオン)	4,964,400	Y³㊥	ALL
4	ストリートファイターⅢ (ショーン)	4,093,900	ASD AKR	ALL
5	ストリートファイターⅢ (ケン)	2,856,800	AUK F	ALL
6	ヴァンパイアセイヴァー (モリガン)	1,500,000	AUK－VS/R	ALL
7	ヴァンパイアセイヴァー (リリス)	1,144,300	OR AKA	ALL
8	MSH vs SF (チュンリー&サクラ)	1,019,500	シルバーフンサ	ALL
9	スタースイープ (ストーリーモード)	3′43″7	AUK－VS/R	ALL
10				

タイトーイン町田店 ☆=3(245)

東京都町田市原町田6－14－8 ☎(0427)28－8693

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス (μゾーン㊥)	30,082,160	TINKO FUS	ALL
2	Gダライアス (ξゾーン㊥)	32,022,190	T³－阿片㊥キバヤシ	ALL
3	Gダライアス (oゾーン㊥)	44,362,880	T³－INKO－WIZ	ALL
4	マーヴルスーパーヒーローズ vsストリートファイター㊥	2,069,600	TINKO 巣鬼	ALL
5	ストリートファイターⅢ (ネクロ㊥)	4,504,100	TINKO ティッシュ	ALL
6	ストリートファイターⅢ (オロ㊥)	4,897,400	TINKO WARRIOR	ALL
7	ストリートファイターⅢ (ユン&ヤン㊥)	4,492,200	TINKO モリソウ	ALL
8	ストリートファイターⅢ (ケン㊥)	4,675,200	TINKO アイラヴユ	ALL
9				
10				

ゲームプラザ・イエローハット

愛知県名古屋市中村区則武1－11－9 ☎(052)453－5857

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ97 (アテナ、ティー、社)	611,100	SDR えくすたあ	ALL、アドバンスト
2	Gダライアス (vゾーン)	32,816,140	K M㊥	ALL、ノーミス
3	Gダライアス (ξゾーン)	23,741,840	大沢経雄(仮)	ALL、1ミス
4	MSH vs SF (春麗&リュウ)	2,068,500	SONIC ☆ふぁすた	ALL
5	スタースイープ (ストーリーモード)	3′17″0	冷房寒くて調子出ず。 TKB	ALL
6	鉄拳3 (GUN－JAK)	1′25″18	変な奴教2代目教祖 TMR"たこまる	ALL、1敗(泣)
7	ソルディバイド (カシュオン)	2,172,500	グレープ伊加(り)①	2 2
8	アルペンレーサー (TTハイスピードコース)	2′07″992	ASG 如月浪人 RIN	ダウンヒル
9	パズルボブル (2.5モード)	1′47″450	ASG－ 如月浪人－RIN	ダウンヒル
10	パズルボブル3	356,952,140	ASG－ 如月浪人 RIN	ALL

プレイシティキャロット松本店 ☆=0(30)

長野県松本市中央1－3－7 セントラルビルB1 ☎(0263)35－6744

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂 (TYPE C)	332,793,280	HLK	ALL 残×0
2	怒首領蜂 (TYPE－B)	185,877,720	HLK	2 7
3	ソルディバイド (カシュオン)	5,121,300	㊥おさる	ALL
4	ソルディバイド (ヴォーグ)	2,747,500	㊥おさる	2－9
5	ソルディバイド (ティオラ)	2,460,700	㊥おさる	2－8
6	Gダライアス (λゾーン)	28,994,300	NKC LIT㊥	ALL
7	スタースイープ	640,550	M M	ALL 1人挑戦モード
8	ヴァンパイアセイヴァー (ビクトル)	477,600		ALL
9				
10				

ハイテク遊園ニュースター ☆=0(4)

山梨県甲府市国母5－20－16 ☎(0552)28－8923

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング オブ・ファイターズ'97	478,500	花太郎	1コインALL
2	ザ・キング オブ・ファイターズ'97	311,900	Y N	1コインALL
3	ダライアス外伝	23,371,920	[illegible]	ノーミスクリア
4	MSH vs SF (さくら&サイクロップス)	933,800	Mr こぞう	1コインALL
5	アルカノイドリターンズ	383,510	牛山・東條・角田	32面
6	ストリートファイターⅢ (ショーン)	2,489,900	DIO	ALL
7	ストリートファイターⅢ (ケン)	2,273,200	DAN	ALL
8	X－MEN vsストリートファイター ケン&リュウ	926,800	XYZ	ALL
9	首領蜂	4,843,800	Y.K	Cタイプ 1－4
10	怒首領蜂 (Bタイプ)	119,960,720	RJ	ショット強化 2－4 MAX499

オレンジ ペコ ☆=13(37)

愛知県名古屋市昭和区隼人町8－14 ☎(052)836－3072

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バトルサーキット (ピンク オストリッチ)	41,255,500	お久しぶりです NCP ねこん	ALL 残0 7284G&福井県民
2	怒首領蜂 (C LASER強化)	399,157,610	☆PIGS－けんいち	2周ALL ㊥ 残1
☆	ソルディバイド (ヴォーグ)	5,076,000	激たれな人	2周ALL ㊥
4	NEO Mr Do	1,414,250	新人スコアラー DLO	ALL 連続挑戦中
5	Gダライアス (λコース)	23,769,540	YGA－IBA	ALL ㊥
6	Gダライアス (oコース)	37,625,520	YGA IBA	ALL ㊥
7	Gダライアス (vコース)	30,943,330	K M㊥	ALL ㊥
★	対戦とっかえだま	4,893,700	目標理論値550万! DKXこと店員倍増	ALL ㊥ 柳名取二郎使用
★	逆転!パズル番長	20,067,100	逆転!モリン番町㊥	ALL ㊥
★	豪血寺一族2 (お梅)	4,786,600	さるかになるぞ㊥	ALL ㊥・㊥

アイリン夢空間 ☆=38(218)

岐阜県巣郡穂積町稲里大西635 ☎(058)327－0218

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	Gダライアス (μゾーン)	32,558,380	☆CATS マサル	ALL ㊥
☆	ヴァンパイアセイヴァー (リリス)	2,425,300	☆CATS きみちゃん	ALL ㊥
3	ヴァンパイアセイヴァー (モリガン)	2,318,800	☆CATS きみちゃん	ALL ㊥
4	ヴァンパイアセイヴァー (バレッタ)	1,587,400	☆CATS	ALL ㊥
☆	ヴァンパイアセイヴァー (ジェダ)	1,396,900	☆CATS ときお	ALL ㊥
☆	ヴァンパイアセイヴァー (オルバス)	1,377,100	G CRUSH EFA	ALL ㊥
☆	ヴァンパイアセイヴァー (サスカッチ)	1,357,800	G CRUSH ROK	ALL ㊥
☆	ヴァンパイアセイヴァー (デミトリ)	1,335,100	G CRUSH CYA	ALL ㊥
9	ヴァンパイアセイヴァー (ザベル)	1,112,100	☆CATS 咲良絵美	ALL ㊥
★	鉄拳3 (ジン)	1′05″00	G CRUSH－ROK	ALL ㊥ ㊥

西銀座ゲームプラザ ☆=4(47)

山梨県甲府市中央1－12－43 ☎(0552)32－5656

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	もうちゃ (対戦もうちゃ)	4,684,310	NGP MZT ANP	ALL 全滅し×9
★	でろ～んでろでろ (ふつう)	9,258,500	NGP ANP 1000万出します	ALL
3	ガンバード (マリオン)	2,119,300	TAD	2周ALL 112.8万 残1
4	怒首領蜂 (C－SHOT)	284,588,430	HLK	2 7
5	閃激ストライカー	1,136,749,760	〆切り日にコンサートツアー行くなっつーの	ALL
6	鉄拳3 (ブライアン)	1′23″65	NGP ダメ人間	ALL
7	鉄拳3 (平八)	1′39″85	FEE	ALL
8	ばくばくアニマル (おじょうず)	322,911	NGP－ANP	ALL 金貨×6
9	対戦とっかえだま (シン)	3,059,000	KOT 龍馬ことか	ALL
10				

GMAE AMZA11 ☆=0(14)

三重県熊野市木本町620－1 こまや2F ☎(05978)9－0970

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サイドバイド2	2′26″36	ZZR	インプレッサ MT
2	サイドバイド2	2′27″83	E・H M!!	CRX/MT
3	鉄拳3	3′12″50	SKR	ブライアン
4	MSH vs SF	1,241,600	SKR	ALL ゴウキ・オメガレッド
5	鉄拳3	1′41″05	N・H	吉光
6	ザ キング・オブ・ファイターズ97	426,300	N H	日本チーム
7	ザ キング オブ・ファイターズ'97	386,400	N H	三種の神器チーム
8	鉄拳3	4′38″95	EVA	木人
9	鉄拳3	2′11″13	E・H・M!!	ジュリア
10	鉄拳3	3′33″35	MKT	クマ

オレンジハット砺波 ☆=0(2)

富山県砺波市新又147－1 ☎(0763)33－1867

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス (λZONE Uエリア)	21,245,920	いたくら	ALL
2	バトルガレッガ 4号機	10,278,530	AEE	ラスボス
3	魔界村 (6－6)	16,268,000	PLE	ALL
4	サンダーフォースAC	2,069,750	BCG	ALL
5	ファイナルファイト (ガイ)	3,243,800	SKMR	ALL
6	忍者くん阿修羅の章 (日Ver)	1,442,970	熱血高校Y野	R－30
7	キングオブドラゴンズ (ウィザード)	2,584,700	YSN HML	ALL
8	グラディウスⅢ	685,620	H－ぞう	ベース
9	アウトゾーン	778,250	SST－GL	70%
10	戦いの挽歌	461,200	れれれ君	2周ALL

ゲームパレス ☆=0(9)

静岡県三島市1番町12－22 ☎(0559)71－3057

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス (連付き)	18,168,510	ラ ラ・むじん君	カメ ALL ZONE μ
2	Gダライアス (連付き)	23,140,680	T S'	ジエンブリオン ALL ZONE ν
3	Gダライアス (連付き)	18,700,000	HPO－RAN	オトシゴ 1ミス ALL
4	Gダライアス (連付き)	15,810,960	PEM	ALL ZONE Z
5	Gダライアス (連付き)	18,200,780	PEM	オトシゴ 1ミス
6	MSH vs SF	1,320,400	ラーニング会長	ALL ゴウキ&リュウ
7	マジカルドロップⅢ	4,516,330	放浪者AMN 折角だから(笑)	スター ALL LV2ですか
8	Gダライアス (連付き)	10,840,570	神風T.H	最終面
9				
10				

マンモス城インベーダーハウス ☆=7(12)

大阪府高槻市北園町18−14 ☎(0726)82−4323

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	MSH vs SF	4,798,600	AR	ALL P×1 乱入10万 ウルト春
2	怒首領蜂(C TYPE)	371,116,910	IGU	2−7 最終形態
3	鉄拳3(ガンシャック)	2′38″70	STAC KTL MSVさんの弟子	ALL
4	ソルディバイド(カシュオン)	5,208,300	翔	ALL 1周261万
5	ヴァンパイアセイヴァー(レイス)	1,073,200	ゆーり	ALL P×0 乱入有 般若無
★	マッハブレイカーズ(ディープダイバー)	753.7m	翔	マゴト 2P側
7	マッハブレイカーズ(ブロックバスター)	6.48秒	翔	マゴト 2P側
8	スクランブルスピリッツ	3,594,860		2−3
9				
10				

チャレンジャー関大前店 ☆=1(91)

大阪府吹田市千里山東1−14−2 ☎(06)3389−8072

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ウイニングスパイク	TOTAL WINS 4	チャレンジャー ガムガム店OPEN	5面まで
2	ロストワールド	716,264,000	胸毛野郎 鬼愛−まじ	1c ALL 残×1
3	Neo Mr Do!	1,960,400	クレヨン しんちゃん	1c ALL
4	閃激ストライカー	1,228,948,990	☆−PIGS− ノトルカンストじゃなかった	2周ALL 1c
5	ソルディバイド(ヴォーグ)	2,806,600	まけん 委員	2周ALL 1c
6	ソルディバイド(カシュオン)	5,098,200	翔	2周目(2−2)
7	怒首領蜂	301,632,950	☆PGS−けんいち	タイプC 2−6ボス
8	Gダライアス	27,069,460	チョンボやった！アホバカ	1c ALL (μ) Wゾーン
9	バトルサーキット	29,361,600	3千万の壁は遠い byピノキー	1c ALL 残×1 ピンク
10				

GAME's WiLL ☆=27(358)

京都府京都市左京区一乗寺高槻町20−1 ☎(075)711−1435

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス(μゾーン)	32,431,640	TUR屋	ALL
2	Gダライアス(ξゾーン)	31,566,060	木之本桜ちゃん LZA−大明神	ALL
3	MSH vs SF	4,067,500	ARI	ALL P×1 春麗&ウル
4	ヴァンパイアセイヴァー(オルバス)	1,236,600		ALL 真 有り
5	ヴァンパイアセイヴァー(モリガン)	2,328,400	番長がライバル	ALL
☆	ヴァンパイアセイヴァー(ビシャモン)	1,329,400	タコ太	ALL P×1 真 有り
☆	ヴァンパイアセイヴァー(レイレイ)	1,900,900	タコ太	ALL 真 有り
8	ヴァンパイアセイヴァー(フェリシア)	2,470,200	NARK	ALL 真 有り
☆	NEOボンバーマン(ノーマルモード)	655,800	WZH	ALL 残0
10	鉄拳3(ブライアン)	1′47″38	拓	ALL

ゲーマーズハウス ガンマ ☆=1(2)

大阪府池田市石橋1 8−10ステーションプラザ3F ☎(0727)62−6780

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス(νコース)	32,578,590	おこしください	ALL
2	Gダライアス(ξコース)	28,539,200	あんみつ	ALL
3	Gダライアス(μコース)	27,597,650	これはひどい	ALL
4	怒首領蜂(Bショット)	417,785,210	今度は5億、取れたら嬉しいな♪ 働き蜂	ALL 残1
5	怒首領蜂(Aショット)	126,116,210	OS G MAX621	2−6
6	ソルディバイド(カシュオン)	5,222,700	MIN	ALL
7	ソルディバイド(ウォーグ)	4,284,200	カメ	2周目ヘフィオス
8	MSH vs SF	2,301,400	カメ	ALL ウォヴァン
9	ヴァンパイアセイヴァー(アナカリス)	917,300	CAA	ALL ハンニャ有
10	アンスの鍵	585,300		2−3

タウンスポットプレイランド ☆=5(182)

大阪府茨木市中津町4−3 ☎(0726)37−5311

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス(oゾーン)	38,953,360	☆PGs ケンイチ	ALL
2	Gダライアス(wゾーン)	26,482,570	佐々木腹 太	ALL ノーミス
3	Gダライアス(λゾーン)	22,554,160	☆PiGs−FC	ALL 残×3
4	ヴァンパイアセイヴァー(オルバス)	819,100	SIN.クリアのみ	ALL
5	ヴァンパイアセイヴァー(ビクトル)	520,700	TM レボリューション	ALL
6	鉄拳3(風間仁)	1′54″87	TM	ALL
7	(魔剣 マリー・デリィ)	507,200	D ヒデ	ALL
8	怒首領蜂(C TYPE)	206,482,040	最終家畜兵器 ☆PGs 佐々木腹	ALL 残×1 レーザー
9	X−MEN vs ストリートファイター(春麗・ストーム)	2,343,500	TMR	ALL
10	マジカルドロップII(ひたすらモード)	79,142,442	50万	むずかしい 超人

GAME's DRAGON ☆=1(40)

京都府京都市上京区千本通下位売下ル小山町888ドルスTWO1F ☎(075)822−3017

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	MSH vs SF(ウルヴァリン)	2,220,400	ガード不可	ALL 被害者多数
2	ヴァンパイアセイヴァー(モリガン)	2,310,800	ぴょん吉がライバル	ALL
3	ヴァンパイアセイヴァー(レイレイ)	1,789,900	タコ太(特殊工作員)	ALL
4	ヴァンパイアセイヴァー(バレッタ)	1,377,900		ALL
5	ヴァンパイアセイヴァー(ビシャモン)	1,291,100	タコ太	ALL
6	ヴァンパイアセイヴァー(デミトリ)	1,153,200		ALL
7	ヴァンパイアセイヴァー(オルバス)	1,121,000	ビシャモン出ろや	ALL 出てたら
8	Gダライアス(νゾーン)	17,843,020	K M 最初のころのスコア	ALL ノーミス
9	ヴァンパイアセイヴァー(モリガン)	2,148,400	もうドラゴンに来月はありません?	ALL 8人まで 230はいく?
10				

ゲームセンターピノキオ ☆=0(36)

兵庫県明石市本町1−1−26 ☎(078)917−5685

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス(μ・ラムダ)	27,750,100	かけつなない人	ALL
2	Gダライアス(o・オミクロン)	28,499,960	F	ALL
3	スタースイープ(1人挑戦モード)	423,870	H M	Lv不明
4	スタースイープ(ストーンモード)	5′44″3	DIC	8面
5		19	DIC	6WINS
6	ウイニングスパイク	7 WINS	DIC	日本使用
7	ストリートファイターEX plus	1,789,600	ARK	ALL ザンギエフ
8	鉄拳3(ジュリア)	1′54″13	RAS	ALL
9	鉄拳3(ガンシャック)	2′54″64	DIC	ALL
10	鉄拳3(木人)	2′56″18	DIC	ALL

タイトーイン002スタジアム ☆=6(334)

大阪府豊中市玉井町1−1 36ライオンズマンション102号 ☎(06)844−0586

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス(λゾーン)	29,404,740	1面リュウキン使用 HYAKU−UGF	ALL 51200×1コ
☆	Gダライアス(νゾーン)	36,223,280	ABAえもん	ALL
3	Gダライアス(oゾーン)	44,610,780	K N Revolution	ALL
4	鉄拳3(ブライアン)	1′09″78	WILLARD かも?	ALL
5	鉄拳3(平八)	1′04″71	HYAKU KTL 福田 平八	ALL 予選52秒
6	ストリートファイターIII(ケン)	4,842,200	HYAKU TXI	ALL
★	豪血寺一族2(破烏才蔵)	5,054,900	クレヨンしんちゃん	ALL S×28
★	バトルガレッガ(ガイン)	17,796,800	あNAL象	ALL ぼく モです
★	19XX(モスキート)	19,092,000	CYCLONE KIW	ALL 6面なし
★	ストライカーズ1945(ナ・サンミント)	2,213,900	PPF KTL IZK	2周ALL 1万×6 1周117.5万

GAME's MILK ☆=5(22)

京都府宇治市大久保町北ノ山101−5 ☎(0774)44−5770

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3(平八)	1′24″11	気合い不十分との仕様 T	ALL
2	鉄拳3(木人)	2′33″21	GSK	ALL
3	Gダライアスν(ニュー)	33,426,430	TENさんナイス！との仕様 T	ALL
4	Gダライアスξ(クシー)	29,863,520	GSK	ALL
5	(クーラ)	533,300	LSD	ALL
6	ヴァンパイアセイヴァー(オルバス)	1,076,400	FUSIMI Y O	ALL
7	ヴァンパイアセイヴァー(サスカッチ)	1,209,100	FUSIMI Y O	ALL
8	ヴァンパイアセイヴァー(ハンターガロン)	1,420,300	FUSIMI Y O	ALL
★	フェリオス(ハード)	1,217,610	天理剣聖 TEN	ALL 7面通過×6
★	テラフォース	1,629,300	天理剣聖 TEN	ALL 7連続相打ち

ハイスコア通信 お店から③

●タイトーイン空港通り店（愛媛）

スト研GUYさん、GDS・OOTさん、また遊びに来てください。また、いっしょに刺身を食べましょう。

●チャレンジバンバン（愛媛）

8号氏、OOT氏、スト研GUY氏、長田仙人氏、G'zKYO氏、NGM氏、来店ありがとうございました。

今、大ブレイク中のダンサーに会えた人も会えなかった人もいたみたいですが、ダンサーは最近ではあまり踊らないので楽しめなかったようです。ダンサー抜きでも来店をお待ちしています。

P.S.CYC・RT氏、NAL氏、次回はぜひ来てください。

担当 FAD・JAN

●サブカルチュア（福岡）

タイトーイン空港通り店、チャレンジバンバンのみなさま、遠征中どうもお世話になりました。とくにTILT神保町のみなさまには大変お世話になりありがとうございました。Gダライアスのスコアが全くつなぎきれなくて申し訳ありません。

by プレッシャーに弱い担当 GDS・OOT

P.S.タイトーイン空港通りのDr.T氏とDr.S・N氏へ、バトルチェス、バトルフォーメーション、ジャック療法など最先端の医学の実地研修をどうもありがとうございました。とくに小六法を使用したバトルチェスには我々研修医一同感激！患者死ぬんじゃないですか？（笑）

タイトーイン通信vol.3の製作もがんばってください。

●ホワイトハウス箱崎店（福岡）

ぱのおさん、しょる子ちゃん、ひげぷよマンのみなさん来店ありがとうございました。ぱのおさんのぷよの稼ぎ、すごく上手かったです。またいつか、スコア出しに来てください。

しょる子ちゃん寝てる人の顔に落書きするのは止めましょう（笑）。

いつか俺がお前にやってやる！ひげぷよマンこと田中名人、今度来るときはウチのサル共に対戦で渇を入れてやってください。

●アミューズメントラージ（福岡）

みなさまこんにちは、私がアミューズメントラージ店長大橋亮です。やっとの思いでサイドバイサイド2が入荷しスコアもそれなりにいい線いってると思います。今さらウォーザードやD&D2を入れ、盛り上がるような当店ですが、柳川に来られたときには是非、当店へ御来店ください。

P.S.大牟田のEVEZOOのみなさま、この間来てくれたらしいですね。ありがとうございました。今度来るときはTELしてネ！

ヒットゲームBEST10

プレイヤー人気ベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	—	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	865	SNK
2	—	MSH VS SF	694	カプコン
3	2	鉄拳3	682	ナムコ
4	1	ヴァンパイア　セイヴァー	492	カプコン
5	4	Gダライアス	397	タイトー
6	3	バーチャファイター3	389	セガ
7	5	怒首領蜂	215	アトラス
8	8	バーチャストライカー2	179	セガ
9	9	バトルガレッガ	118	エイティング/ライジング
10	10	電脳戦記バーチャロン	111	セガ

順位	ゲーム名	得点
11位	ストリートファイターIII	89
12位	X-MEN VS ストリートファイター	79
13位	閃激ストライカー	50
14位	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	48
14位	サイドバイサイド2	48

インカムベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	—	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	842	SNK
2	2	鉄拳3	726	ナムコ
3	—	MSH VS SF	695	カプコン
4	1	ヴァンパイア　セイヴァー	466	カプコン
5	3	バーチャファイター3	453	セガ
6	7	バーチャストライカー2	256	セガ
7	6	Gダライアス	224	タイトー
8	8	怒首領蜂	132	アトラス
9	9	電脳戦記バーチャロン	100	セガ
10	5	X-MEN VSストリートファイター	98	カプコン

順位	ゲーム名	得点
11位	電車でGO!	89
12位	ストリートファイターIII	84
13位	子育てクイズ マイエンジェル2	71
14位	バトルガレッガ	69
14位	サイドバイサイド2	69

KOF'97今年も大人気

夏の定番 今年も好調

今月TOPの座におどり出たのは、SNKのザ・キング・オブ・ファイターズ'97（K.O.F.'97）でした。夏の定番となっているこのゲーム、まずは期待通りのスタートとなりました。

モードが2つに分かれていますが、K.O.F.'94と'96のシステムをそれぞれ進化させたもの。ルールは特に複雑なものはなく、とっつき易くなっています。このところ、対戦格闘のルールは複雑化しているので、わかりやすさは大きくプラスになっていると思います。



（埼玉県　P.N.かみしろ慶）

新キャラクターは、かつての京や庵に比べると今ひとつ押しが弱い気がします。ただ、これまでのマイナス面だった、主人公など一部のキャラが強すぎるという点が是正されている感があります。これによって、エディットがあっても使うキャラが分散してくれています。

バランスがより良い分、今回も安定した人気を保ちそうです。

これまた初登場のマーブルスーパーヒーローズVSストリートファイターが、2位をGET。X・MEN VSストリートファイターの人気を、そのまま引き継いでいます。

しかし、今回は前作に比べ、できないことが増えています。確かに永久コンボはないのですが、その分、連続技を探す楽しさや、機動力、爽快感が失われています。なんともゲームバランスとは難しいもの。結果的に、前作より面白さが落ちている気がするのが残念です。

K.O.F.の登場であおりを受けたのがヴァンパイアセイヴァー。前作では、プレイヤー層がK.O.F.とは違ったはずなのですが…。

今だから言えるマイナス面は2つ。キャラクターの雰囲気が、やや軽くなってプレイヤーウケを狙っているように感じさせてしまうのがまずひとつ。もうひとつは、ただのジャンプ攻撃の連続で抑え込まれて、不快感が増すというものです。爽快感、不快感、納得感のバランスが難しいところ。

AMショーを控えて、新作が目白押し。カプコン・SNKの新作と、ストライカーズの新シリーズに注目していきましょう。（石井ぜんじ）

ジャスコ川西店プレイランド　☆−1（1）

兵庫県川西市小花1 ・6−16　☎(0272)59−7464

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス	36,103,530	ACE	ｏノ ンALL ノーミス 連
2	ライデンファイターズ（スレイブ）	47,269,170	夏休み里帰りスコア STF 桑名寛之	ALL 連なし
3	雷電DX（初級コース）	5,774,590	STF 桑名寛之	ALL 連なし
4	ヴァンパイアセイヴァー（デミトリ）	1,004,300	D M抄	ALL ハンデ有
5	ヴァンパイアセイヴァー（レイレイ）	911,200	ACE	ALL ハンデ無
6	MSH vs SF ウルヴァリン リュウ	1,775,900	えいじ	ALL メカザンギ有
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル タッグ	1,210,500	AMI	ALL
8	ザ・キング・オブ・ファイターズ[illegible]	383,300	Y M	ALL
9	Gダライアス	15,481,430	和泉	ミクン ゾーン ALL 連
10				

ファミリーガーデンパートⅢ

岡山県真庭郡勝山町大字勝山459　☎(0867)44−5688

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ97	541,500	M S	庵 社 クリス ALL
2	MSH vs SF	1,488,000	B Z 殺意のサクラ〜	ケン リュウ ALL
3	MSH vs SF	1,598,000	SRX +10〜20万はいける？	オメガ リュウ ALL
4	ヴァンパイアセイヴァー	770,200	TAD	Q Bee ALL
5	閃激ストライカー	352,445,130	ぼく様AIM	5 1 なし
6	Gダライアス	22,112,100	KAG 鮫	ALL λゾーン
7	Gダライアス	20,887,480	KAG 鮫	ALL ミゾーン
8	Gダライアス	26,182,760	KAG 鮫	ALL νゾーン
9	Gダライアス	23,674,050	SRX TO	ALL μゾーン
10	Gダライアス	30,986,650	KAG 鮫	ALL υゾーン

ゲームセンターパスカル大福店　☆0（21）

岡山県岡山市大福134 ・4　☎(086)282−6667

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー	1,481,400	ZZZ七首	ハレックALLまで
2	閃激ストライカー	439,776,880	ZZZ七首	6 2まで
3	怒首領蜂	142,823 570	ZZZ七首	2 5まで C S強化
4	ヴァンパイアセイヴァー	1,662 800	ZZZ七首	リリスALL
5	アルカノイドリターンズ	607 560	DSK BAD	1con50面 ALLクリア
6	バトルサーキット	4,964,300	ゴキブリオン	エイリアングリーン ALL
7	マーヴルスーパーヒーローズ	1,358,000	ミシャグジさま	ジャガーノート P−8
8	ぷよぷよSUN	735,647	DSK−BAD	ALL MAX15連鎖ノーマル
9	ストリートファイターEX plus	1,761,700	ミシャグジさま	ALL P−6 ガルダ
10	ウォーザード	1,390,900	ミシャグジさま	LV32 タバサ ALL

ゲームハウスカントリーボーイ　☆−2（11）

広島県広島市安佐南区長楽寺1−1−37　☎(082)872−1605

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス	307,003,40	XRX メマE 4000万？？？	1c ALL ゾーンo
2	鉄拳3	2'24"01	おいら 保運[illegible]	1c ALL 平八
3	鉄拳3	1'39"13	おいら 自称 180SX、パンチラ静チャン	1c ALL オーガ 第1形態
4	閃激ストライカー	357,823,250	YSA パンチラ静 カンナ[illegible]	7 2まで
5	スラムタンク2	121	おいら パンチラ静チャン	1c ALL オーランド
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	442,600	ナイティセブンって ゆーな!!	1c ALL 極限流の人達
7	スタースイープ	11,95,890	YSA 180SXで走る	[illegible] 1 死こ 1人モード
8	スタースイープ	3'22"8	ACC	1c ALL ストーリーモード
9				
10				

オキモト　☆＝1（19）

広島県広島市西区南観音3−15−3　☎(082)292−1473

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	MSH vs SF	1,379,100	AHO ウルヴァリン のりまろ	ALL
2	ヴァンパイアセイヴァー（ザベル）	787,000	WHO	ALL
3	ヴァンパイアセイヴァー（サスカッチ）	838,000	WHO	ALL
4	ファイターズインパクト（ホーネット）	6'40"56	AHO	ALL ブロンス
5	ファイターズインパクト（サンソン）	5'34"30	MF	ALL チコンド
6	デカスリート（110mハードル）	12"28	GOM	ドイツ
7	デカスリート（円盤投げ）	80.81m	AHO	ロシア
8	デカスリート（棒高跳び）	6.24m	AHO	イギリス
9	バーチャファイター3（段位認定）	超人達成	MF 宮崎 GOM SS	ニューバージョン
10				

アミューズメントラージ　☆=1（2）
福岡県山門郡三橋町下百町6－6－1F　☎(0944)73－9438

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サイトバイサイド2	2′21″43	激甘 JAMA	（初級）
☆	サイトバイサイド2	2′21″63	ちょ一激甘!! MUGEN	（中級）
3	サイドバイサイド2	3′14″50	U　NI	（上級）
4	サイドバイサイド2	3′11″20	D	（超上級）
5	サイドバイサイド2	3′06″70	XYZ	（超弩級）
6	MSH vs SF	2,742,200	MUGEN	ALL ウル・リュウ
7	ザ・キング・オブ・ファイタ　ーズ97	647,700	もうあきてきた。NAM	ALL（ストレート）アテナ ケンスー 鎮
8	ヴァンパイアセイヴァー	1,060,900	PTP	ALL（9人）レイレイ
9	ヴァンパイアセイヴァー	2,339,400	俺では限界を感じました。のり吉つぁん	ALL（9人）フェリシア
10	鉄拳3	2′50″75	ちなみにこれも激甘!!	ALL ガンジャック

チャレンジバンバン　☆=5（136）
愛媛県松山市道後樋又4－29　☎(089)924－5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂（A　）	452,680,930	LAOS　長田仙人	2周ALL
2	怒首領蜂（B　）	453,313,720	LAOS　長田仙人	2周ALL　残2 2　3ボスまで
3	ザ キング オブ ファイターズ97（アテナ、テリー、舞）	581,400	FAD　たけしくん	ALL　ストレート 予42万
4	ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	2,314,000	FAD－つながらにゃん太－IDA	ALL
5	ヴァンパイアセイヴァー（バレッタ）	1,467,800	ひげの王者けいた	ALL
6	ネオ・ボンバーマン（ノーマル）	436,700	勘違し BANR	ALL 入荷3ヶ月遅れ
★	蒼穹紅蓮隊（紫電）	36,308,800	G'z KYO	ALL 来店感謝
★	蒼穹紅蓮隊（鵬牙）	43,308,731	BANRI	ALL
9	バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	14,377,610	FAD－LXSⅦ	ALL 宮本パワー使用
★	ビッグトーナメントゴルフ（フジヤマコース）	－24	ACC	ALL　イーグル×5 PARなし

ゲームプラザミッキー　☆=1（40）
広島県広島市南区的場町1－7－2　☎(082)262－5189

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スタースイープ（スト　リーモード）	3′48″3	つながらないです NEZ　GYO	ALL　10秒台×4
2	スタースイープ（1人で挑戦モード）	462,040	CBR	ALL
3	MSH vs SF	2,618,100	手がいたいです NEZ　GYO	ALL　リュウ ケン使用 月焼サクラ有り
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ97（アテナ 裏ヤシロ 裏レオナ）	496,000	おもしろくないです ねずぎよ	ALL
5	鉄拳3（ブライアン）	3′42″91		ALL　イージー設定
6	鉄拳3（ヘイハチ）	3′27″42		ALL　イージー設定
7	MSH vs SF ウ　　オメガ　ド	1,632,800	初クリア時のスコア ねずぎよ	ALL　メカザンギ有
8	ヴァンパイアセイヴァー（リリス）	887,600	練習してたんです ねずぎよ	ALL バベットショ　157点
9				
10				

PLAY－HOUSEアスカ　☆=0（6）
佐賀県伊万里市浜町5番街エル・アスカビル2F　☎(0955)23－2895

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザ キング オブ ファイタ ーズ'97	476,300	Mr　K・K	ALL
2	MSH vs SF	1,464,600	Mr－K・T	ALL 春麗
3	鉄拳3	2′25″68	Mr－SIN	ALL 吉光
4	ストリートファイターⅢ	2′280,600	Mr－YAS	ALL イブキ
5	ヴァンパイアセイヴァー	742,700	Mr－END	ALL ビシャモン
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,656,600	Mr－K・T	ALL
7	鉄拳2verB	1′43″40	Mr－SAM	ALL 王
8	X　MENvs ストリートファイター	1,568,400	Mr－BEE	ALL ウルヴァリン
9	わくわく7	7,290,800	Mr－SAM	ALL ティセ
10	ティンクルスタースプライツ	1,234,520	Mr－K・T	ALL ストーリー

モンキーハウス本館　☆－6（346）
福岡県福岡市中央区六本松2－6－7　☎(092)731－0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ブラッディロア（FOX）	4′49″93	闘悟涙　O	ALL
2	ブラッディロア（ALICE）	4′09″26	新生F友会AMG　E	ALL
3	ブラッディロア（LONG）	6′56″01	G'z　HID	ALL
4	ブラッディロア（GADO）	5′14″95		ALL
5	スタースイープ（1人で挑戦）	1,536,230	G.M C.闘悟涙T・H	ALL 永パ
6	スタースイープ（ストーリー）	2′07″01	G.M.C.闘悟涙T・H	ALL
★	スターグラディエイター（ゼルキン）	1′50″44	G M.C.闘悟涙T・H	ALL
8	閃激ストライカ	1,488,027,060	G M.C.R－I 永パ	ALL
9	エクスチェンジャー（CPU対戦）	8,454,690	G.M.C 闘 悟 涙T・H LOSER	ALL つながりません
10	三刻志	985,200	三刻志マニア㊂㊁㊅	ALL 実戦

アメニティースペースOZ　☆=0（39）
山口県小野田市西高泊664－3　☎(0836)84－5147

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス（クシー）	21,083,230	HYDE	1c ALL
2	Gダライアス（ラムダ）	19,071,920	INU	1c ALL
3	マジカルドロップⅢ すごろくモード	3,075,930	M・K	エンペラー
4	ヴァンパイアセイヴァー	677,000	SPS	バレッタ　1c ALL
5	ヴァンパイアセイヴァー	587,700	「417」	デミトリー1c ALL
6	怒首領蜂	119,069,830	AKH	TYPE.C　2－5
7	バトルサーキット	23,382,600	憲太郎の弟子	イエロービースト
8	スタースイープ（挑戦モード）	448,850	ZIO	1c ALL
9	スタースイープ（ストーリーモード）	5′18″05	PKG	1c ALL
10	MSH vs SF	1,125,300	豪鬼逐皇"139" 月読	ブラックハート、サクラ

ワンダーランド　☆=1（6）
宮崎県延岡市幸町3－110島津ビル1F　☎(0982)34－7827

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	MSH vs SF	2,530,700	DAA	ALL オメガレッド サクラ
2	ヴァンパイアセイヴァー（リリス）	951,100	Y H	ALL
3	ヴァンパイアセイヴァー（ガロン）	638,900	Y H	ALL
4	ヴァンパイアセイヴァー（ザベル）	564,100	Y H	ALL
5	鉄拳3（吉光）	1′38″56	BigTop　M S	ALL
6	鉄拳3（ガンジャック）	2′47″21	EGG	ALL
7	パズルボブル3（2 5モード）	233,332,020	PST－PPP	R10で死
8	パズルボブル3（ふつうモード）	136,316,930	PST　PPP	R5で死
9				
10				

サブカルチュア　☆－3（160）
福岡県筑紫野市二日市北1－2黒崎ビル　☎(092)922－9010

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	だい好キッス	202,480	うちだししょうへ がんばるからみててね	ALL　2P側 あさか使用
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	506,200	今月はまるでやる気無し　㊖長	ALL
3	Gダライアス（vゾーン）	34,882,680	3650までは絶対つなげちゃる（怒）	ALL　㊤　ヤズカて30回連続で死中
4	MSH vs SF	2,234,800	㊖長	ALL
5	ロジックプロ2	57,835	俺1人で8つもうまるか！㊖長	ALL
6	鉄拳3（シャオユウ）	1′24″18	俺スコアラーじゃないし　㊖長	ALL
7	鉄拳3（平八）	1′52″95	俺ロリータだから関係無いし・㊖長	ALL
8	鉄拳3（ブライアン）	1′22″56	俺仕事場か民営化しそうだし　㊖長	ALL
9	鉄拳3（オーガ2）	2′42″30	全部OOTのせい！㊖長	ALL
10				

ビッグウェーブ　☆=10（44）
高知県高知市曙町1－8－25寿ビル1F西　☎(0888)43－3433

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	MSH vs SF	2,512,500	どう稼ぐのでしょう？スト㊖GUY	ALL　連同付 つらいだけ!?
★	怒首領蜂（Aタイプ）	513,098,850	LAOS　長田仙人	2周ALL 残×3
★	怒首領蜂（Bタイプ）	466,256,640	2、5終了時4、2億その後くそおち　仙人	2周ALL　残×1 1周1 8億
4	鉄拳3（ノイ）	1′28″55	あと10秒はいけるかも!?　HAS	ALL 予1分12秒
5	鉄拳3（ブライアン）	1′30″90	ぼくいっつもこんなんです　HAS	ALL 予59秒
6	鉄拳3（ニーナ）	1′37″43	リンがはたえまくり。スト㊖GUY	ALL　同付 予？1プレイです。
★	鉄拳3（キング）	1′39″58	K・Tさんとパターン融合スト㊖GUY感謝	ALL　同付 予1分20秒
8	鉄拳3（クマ）	1′43″88	ザ☆マネーゲーム スト㊖GUY	ALL　連同付 予1分23秒
9	バトルガレッガ（ボーンナム）	14,466,130	㊖	ALL
10	バトルガレッガ（チッタ）	11,483,710	㊖	ALL

ゲームプラザ　☆－0（223）
熊本県熊本市九品寺5－15－7　☎(096)362－0992

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ウイニングスパイク（イタリア）	10Win 50%	闘悟涙KMM 悶えて悟ってみする	1c、ALL
2	ソルディバイド（ヴォーグ）	2,770,400	Darwin　SIZ	2－3
3	Gダライアス（オミクロン）	36,093,080	闘悟涙KMM 一般人の限界点です	1c、ALLノーミス あと1000万？ムリ
4	Gダライアス（オトシゴ）	23,979,340	EBI	1c、ALL
5	Gダライアス（μ ゾーン）	32,324,230	DRA　激甘	1c、ALL
6	鉄拳3（オーガ2）	1′16″53	カモめ　る4号	1c、ALL くま、ジャック有り
7	鉄拳3（ブライアン）	1′42″95	闘悟涙熊本支部長 EXレビューUT.	1c、ALL
8	空手道	1,000,000+α	店長、ギャラリー、プレイヤーのストレス	1c、100段くらい 名人
9				
10				

ホワイトハウス箱崎店　☆=3（66）
福岡県福岡市東区箱崎6－1－2松本ビル1F　☎(092)641－9415

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよ通	871,116	SPD　H.T JE氏に会えて感激	ALL MAX16連鎖 BLOCK　953
2	Gダライアス（ゾーンλ）	24,041,880	KBN	ALL　連付き タツノオトシゴ
3	Gダライアス（ゾーンμ）	30,002,500	魔王MIL	ALL　連付き ウミカメ
4	Gダライアス（ゾーンv）	35,473,900	ROBOCOP	ALL　連付き クレオネ
5	Gダライアス（ゾーンξ）	29,625,060	Gz NO　B 一ヶ月近く伸びてねえ	ALL　連付き アノマロカリス
6	Gダライアス（ゾーンο）	33,442,450	WGFC　亜美 全然点が入んねえ	ALL　連付き マッコウクジラ
7	怒首領蜂（Cタイプ）	279,471,860	G M C DURAN	2　7　連付き MAX　597HIT
8	蒼穹紅蓮隊（一号機居竜）	32,779,911	Gz見習い　脱改 でもランク外	ALL　連付き B×11
9	鉄拳3（風間仁）	1′33″05	Gz HID	ALL　　付き
10	怒首領蜂（Aタイプ&Aタイプ）	右手側が4面死亡	サイボーグ覇里拳	1人で2P同時プレイ 手がつりそうになった

タイトーイン空港通り店　☆=0（31）
愛媛県松山市南斉院町17－5ウエストビル1F　☎(089)973－1381

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス（　ーZone）	34,663,330	GDS　OOT バグなんとかして！	ALL ノーマル
2	アルペンレーサー2（テクニカル）	1′56″371	GDS－OOT リハビリなし	ALL レースモード
3	アルペンレーサー2（ハイスピード）	1′38″743	GDS　OOT OH　ジルベール	ALL レースモード
4	鉄拳3（キング）	1′49″75	スト㊖GUY	ALL 来店記念
5	鉄拳3（シャオユウ）	1′43″58	スト㊖GUY	ALL
6	鉄拳3（ノイ）	2′25″88	スト㊖GUY また来てね！仙人よ？	ALL ノーマル
7	雷　龍2（2P側）	4,993,040	SUR－XEX㊖ 悲願達成	ALL ノーマル
8	首領蜂（B－TYPE）	29,797,020	SUR　RAY㊖	2－5 ノーマル
9	レイストーム（R－GREY1）	14,405,200	Y Y㊖ 今年度ドラフト1位	ALL 5設
10	スタックコラムス（自動モード）	399,224	SUR－R T㊖ 1日4セット	ALL ノーマル

次回のスコア締め切りは **10月19日**（20日消印有効）

☆獲得数上位店（2・28～10・30時点）

順位	店名	今月	合計
1	アイリン夢空間(岐阜)	7	38
2	プレイシティ24(北海道)	1	32
3	GAME'S WiLL(京都)	3	27
4	Jogo江古田店(東京)	2	18
5	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)	0	16
6	ゲームコーナーフジ(東京)	4	14
7	オレンジペコ(愛知)	1	13
8	ビッグウェーブ(高知)	2	12

☆獲得数上位店 総評

トップをひた走るアイリン夢空間はここにきて大爆発、今月最高の☆7個をゲットしている。

ヴァンパイアセイヴァーでは基本的に1人1キャラに絞っており、確実に高レベルなスコアを出していく戦略が安定した☆数につながっている。それに加えGダライアスとバトルサーキットの2機種を制したマサル氏の活躍もあり、突っ走るアイリン夢空間はもう誰にも止められないのか。

2位のプレイシティ24は今月獲得の☆1個と鉄拳3の訂正でもうひとつプラスされている。しかし主力機種である鉄拳3が5回目集計を終了し、今後の展開にやや不安が残るところか。

そして4位にあがってきたのは、飛ぶ鳥を落とす勢いのJogo江古田店。ここ半年ほどで急成長してきた同店の強みは、なんといっても水面下に眠るプレイヤーの数の多さにつきるのではないだろうか。今後も☆獲得数争いを熱く盛り上げてくれそうだ。

今年の集計も泣いても笑ってもあと3回。上位3店に入賞するのははたしてどの店になるのだろうか。

君もめざそう！ハイスコア！

当コーナーでは、キミが出したハイスコア（高得点、高タイム）を募集しています。スコア（タイム）が「これは高得点だ！」ということであれば、以下の方法で申請することができます。

●申請方法
申請方法は2通りあり、1つは当コーナーで掲載されている店にでハイスコアを出し、申請する方法。各店ごとに申請方法は異なりますので、事前にお店の人に聞いてください。
もう1つは、毎号ゲーメストに付いているハガキ「君こそゲーメスト」を使い個人申請する方法。この場合、「確かにこのお店でこのスコアを出しました」という証明するためのお店の印が必要です。

●集計対象スコアとなる条件
以下にいくつかの注意点を挙げます。
❶ゲーム場で出されたスコアで、1クレジット、完全1人プレイであり、店員に確認されていること。
❷改造基準（※1）を満たす筐体であること。
❸難易度等のスコアに影響のある設定が、工場出荷設定（※2）と同じであること。
❹スコア、面数、集計部門名・キャラ名など（※3）、改造内容（該当する場合：連射装置は連、同時押しは同、交互連射は交互連と略しても可）が記載されていること。

●☆、★の説明
当コーナーでは毎月締め切りまでのハイスコア店のスコアや、その号で更新されたハイスコアを掲載していますが（君こそゲーメスト）、ハイスコア店のスコア欄に「☆」マークがあるのをご存じでしょうか？これは、全国1位のスコアをとったときに、そのお店に与えられるトップの証。毎年、前年の12月から翌年の11月までの1年間、ハイスコア店はこの☆を取り争っていき、最終的に上位3店は年末のゲーメスト大賞にて表彰されます。
具体的に説明しますと、そのゲームの1回目から5回目までの集計で1位を取った場合は☆を、それ以降は★となります。例えば、「☆=3（28）」という表記は、今年度☆を3個取り、これまですべての累計（★も含む）は28個、という意味になります。

※1：複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行うもの。連射装置以外は原則としてスコア申請の対象とはなりません。
※2：ゲーム基板や筐体などの製品が、製造工場より出荷されたときの状態や設定のこと。

なお、このハイスコア集計に関する質問、要望などは、毎週金曜日の午後6時から8時まで受け付けています。

てあたりしだいゲームリスト

＊表中操作欄の記号の意味
「KB」→キーボード
例「8－3」→8方向レバー、3ボタン

ゲーム名	メーカー	ジャンル	操作	発売日	メーカーから及び備考
9月発売					
ラウンドトリップRV	SNK	ドライブ	ハンドル	9月中	
ポケットファイター	カプコン	格闘	8－3	9月中	
ヴァンパイアセイヴァー2	カプコン	格闘	8－6	9月中	
ヴァンパイアハンター2	カプコン	格闘	8－6	9月中	
ファイティング武術	コナミ	格闘	8－3	9月中	
モーターレイド	セガ	ドライブ	特殊	9月中	
バーチャファイター3tb	セガ	格闘	8－4	9月中	
スカッドレースプラス	セガ	ドライブ	ハンドル	9月中	
セガウォータースキー	セガ	スポーツ	特殊	9月中	
Gダライアス Ver.2	タイトー	シューティング	8－3	9月中	ゲーメストと共同でハイスコアキャンペーンを開始！詳しくは広告を！
きらめきスターロード♪イントロ倶楽部♪	タイトー	クイズ	8－1	9月中	
ギャロップレーサー2	テクモ	ジョッキーレースゲーム	4－2	9月中	あの、3Dジョッキーレーシングゲームが通信対戦可能になって再び登場！
スーパーワールドスタジアム'97	ナムコ	スポーツ野球	8－2	9月中	
10月以降発売					
ストリートファイターⅢ 2ndインパクト	カプコン	格闘	8－6	10月予定	
ストライカーズ1945Ⅱ	彩京	シューティング	8－2	10月予定	さらなる進化を遂げて、奴らが帰ってきた！超硬派ミリタリーシューティングの真骨頂を見よ！
対戦ホットギミック	彩京	麻雀	KB	10月予定	お待たせしました！彩京初の麻雀ゲーム、いよいよ発売です！君は全ての隠しキャラを見たか!?
スーパーリアル麻雀P7	セタ	麻雀	KB	10月予定	スーパーリアル麻雀最新作！3つの物語から選べるマルチストーリーを採用！
ファイナルロマンス4	ビデオシステム	麻雀	KB	秋頃予定	今度のファイナルロマンスは基板2枚により「4人同時通信対局可能」だ！
プチカラット	タイトー	パズルアクション	未定	12月予定	
ゼロガンナー	彩京	シューティング	8－3	年末予定	
発売日未定					
侍魂 サムライスピリッツ	SNK	格闘	8－4	未定	
月華の剣士	SNK	格闘	8－4	未定	
パルスタープラスト	SNK	シューティング	8－2	未定	
私立ジャスティス学園	カプコン	格闘	8－4	未定	
ラピッドリバー	ナムコ	スポーツ	特殊	未定	

GAMEST 読者プレゼント！ 10月30日号

プレゼントの発送が遅れていて大変ご迷惑をかけております。当選した人はもうしばらく待っててね！

★応募の掟★

このページのプレゼントは必ず本誌折り込みハガキのアンケートに答えて応募してくれ。締め切り日はハガキに明記してあるように11月30日必着。当選者発表は'97年12月15日号に掲載の予定。

新声社提供

1 中平正彦サイン入りイラスト

「さくらがんばる！」でお馴染みの中平先生のサイン会でもらえた非売品の色紙。持ってない人はこの機にゲット！



5名様

©CAPCOM／㈱新声社

カプコン提供

2「MSH VS. SF～バーサスマガジン～」シークレットファイル

もうカプコン開発スタッフ大爆走って感じ。幻の未発表作で、本当の意味でのシークレットファイル「M-MEN VS.ストリートファイター」もセットになっちまって未来永劫死んでも有効！



5名様

ゲーメスト読者サービス部提供

3 七瀬葵ナコルルBIGポスター
4 七瀬葵リムルルBIGポスター
5 七瀬葵ナコリムクリアファイル

七瀬葵ナコリムフェアの最後を飾るのは、そりゃでかいポスターとクリアファイルです。クリアファイルは只今制作中！…のはずなので現物写真はもうちょっと待ってね。

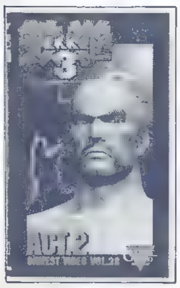




各3名様

6 ゲーメストビデオ「鉄拳3ACT.2」
7 若本規夫サイン色紙

GV「鉄拳3ACT.2」は時限キャラの分析がメインになっています。攻略記事では理解できなかったあなたもこれを見れば大丈夫！そして今回、ビデオのナレーションを担当していただいた若本さんのサイン色紙を5名様に。「ようフグタぁ！これから一杯どうだ？」



1名様



5名様

8/30・9/15合併号（本誌）プレゼント当選者発表

ギャルアイ&ザベゲーセット	菊地 博	愛知県
ワンダーメガドリームセット	西村玲香	埼玉県
エアーズアルファ	中山祥平	鹿児島県
声優ごった煮セット	石川次郎	東京都
プロレスパンフセット	加古智章	愛知県
キングオブモンスターズCD	青山真士	岐阜県
ときめきグッズ各種	山田十世治	静岡県
ゲームボーイ型のおもちゃセット	渡部裕也	愛知県
MGガンダム	安藤典子	奈良県
音無響子フィギュア	福田伸一	秋田県
スパⅡX基板	鈴木良英	三重県
美少女アニメLD各種	岩間一郎	三重県
X-ZONEセット	西澤えりか	千葉県
PSソフト、ヘッドホンステレオ	小林 誠	新潟県
西部警察ゲームウォッチ	井上 悟	東京都
シュオッチ	森岡祐治	岡山県
DDIのPHS	加藤文武	新潟県
セーラームーン電子ゲーム	上吉原勉	岐阜県
ナディアCD	宮島理恵	富山県

NOTICE

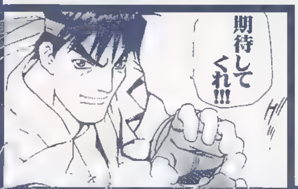
電脳戦機バーチャロン ORATORIO TANGRAM © SEGA ENTERPRISES,LTD.1997/CHARACTER DESIGN:HAJIME KATOKI



NEXT GAMEST/NOVEMBER 15

サイキックフォース2012（タイトー）
電脳戦機バーチャロン
ORATORIO TANGRAM（セガ）
エアガイツ（スクウェア／ナムコ）
ストリートファイターⅢ
2nd IMPACT GIANT ATTACK（カプコン）

ポケットファイター（カプコン）
バーチャファイター3tb（セガ）
スーパーリアル麻雀P7（セタ）
ストライカーズ1945Ⅱ（彩京）
私立ジャスティス学園（カプコン）
パルスターブラスト（SNK）ほか



中平正彦連載開始
ストリートファイターⅢ
〜RYU FINAL 闘いの先に〜
果たして、真の格闘家への道は見つかるのか!?
待望の新連載開始!!!

ゲーメスト次号（No.204）は予価560円で
10月15日(水)発売!

※この告知内容は変更する場合があります。ご了承ください。

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲームセンターを10倍おもしろくする本
GAMEST
毎月15日・30日発売

最新ゲーム情報が満載の
月刊コインジャーナルは
おいらの強〜い味方。



たとえば
●基板、筐体が欲しいキミは…
「中古機情報」で、お買い得機をみつけよう!
●新製品やインカム情報が気になるキミは…
「ニューマシンインフォメーション」や、「ロケーション別業況」を読もう。

ほしい人は、現金書留に¥1,650（送料込）を入れて送ってネ!

コインくん

株式会社コインジャーナル
〒530　大阪市北区東天満2-10-19　マークベストビル4F　TEL 06-354-9891



●今は、速攻生徒会というセガサターンのゲームを作っている。いちいちアニメパターンの表示ポイント数を考えて、技の発生、当たり持続、硬化を1つ1つ作っていく作業をしている最中である。結局、納得するためには、多くの人とぶつかり、細部までこだわることになってしまう。敷かれたレールの上を走らないと言えば聞こえはいいが、やっぱりレールを敷いてから走らないと先に進めないよ。　（ティオラ2周クリアでうれしい石井ぜんじ）



●例えば対戦ゲームで「素人っぽいヤツに負けたから納得いかない…」という気持ちを抱いたとする。まぁ思うだけなら構わないのだろうが、それを言葉として表現してしまうのは（少なくとも印象重視の日本では）マイナス要因になる。いや別に深い意味はないんだけど、規模によらずそれは不変なのかなぁ、なんてね。黙する美徳と理論武装の狭間のジレンマ？というよりも性か？
（まわりくどぞうC・LAN）



●前々から欲しかったが、定価の何倍も出して買うのもな〜と思っていた「たまごっち」を、銀座で定価で売っているのを発見して即購入。遅ればせながらどっぷりハマッています。不規則の見本のような生活をしている私に満足な世話ができるわけもなく、1匹目は見事に「へびっち」へと成長してくれました。見るからに不細工であるか、自分で育ててあげたと思うとかわいくてしょうがない。　（只今3匹目スクスクと成長中、KKY-いなりん）



●最近発覚した衝撃の事実。ミッフィーの顔のバッテンは口ではなくて鼻だった。にわかには信じられない話だがどうやら本当のことらしい。この事実を受け入れるにはまだまだ時間がかかりそうだ。とか書いたそばから横からちゃっきーさんが「違うよあれは鼻と口なんだよ」「猫やうさぎのくっついてる鼻と口をバッテンで表現しているんだ」と図を描きつつ説明してくれました。ちゃっきーさんありがとうチュー♡
（京城）



●ついにスターウォーズ3部作か公開されたわけだが、みんなはもう見た？SF好きのおいらにとっては感動の嵐であったわけだが、それにともないSWグッズにハマっている今日このごろ。また、グッズショップを回っていると他にもいろいろなフィギュアが目につき、最近ではプレデターやバットマン系の品を探しているのだが品薄でこまっている。輸入物が多く割高なのがタマにキズだが、買えたときの喜びはやめられないよね！　（SHO）



●好きなことをやりたいがために「自由」といった選択肢を選んだハズ…。ところが現実に立ち返ってみれば、自分の思惑とは違った方向へと流されていることを再認識。そんな中、年に2回のサイクルで巡ってくる「自己嫌悪」まで重なって…最悪状態。
　話は変わって、最近の業界は悪い意味で安定してしまっている気がする。エンターテインメント性を目指すのもいいが、ゲームとしてのバランスが取れていないのはどうかと思う…。（伊勢猫）



●サガフロンティアをやり始めてから2カ月近くたつのだが、今のところクリアしたキャラは、アセルスとエミリアの2キャラのみ。ブルーとクーンは、ラスボス直前まで進んでいるので、近いうちにクリアする予定なのだが、レッド、T260G、リュートの3キャラに関しては、ほとんど手をつけていない。その気になればどのキャラでも1、2時間でクリアできるらしいのだが、いまいちヤル気がわいてこないんだよなぁ。　（KMT）



●今年の夏は貴重？な体験をしましたよ。まず1つ目は女子中学生の制服を着たこと。ダーメスト発行以来、予想通り知り合いに会うたび「よっ、変態」と言われている…。でもまぁダーメストのおかげで知り合いから制服をもらえた（ありがと〜）からいいか…。もう1つは初めてコミケに行ったこと。噂通りの凄まじい人の多さに驚き、パンダのぬいぐるみを持った超俺好みの制服シャオユウのコスプレイヤーに超燃え。熱い夏でした。　（CHU）



●お詫び　前々号9月30日号の目次が校了直前のページ変更に対応できず、も一れつに間違っておりました。ごめんなさい。
　最近、予約録画できるビデオをやっと購入してTV番組を見るようになった。中でもちょっと良いかな〜と思うのが「用心棒日月抄」。数年前NHKで放映していたものも良かったのだが、今の渋さがカッコイイ。ん〜、やっぱり時代劇は良いね。
（暴れん坊のジョージはちょっとイヤ〜んな、オレしもでん）

※前号・珈琲ふりーくの編集後記・補足について
文末の♥マークは、「〜Melodyが」の後に入ります。

OPINION 論

積極的な仕掛けを望む

石井ぜんじ

　アーケードゲームを盛り上げるには、どうしたらいいのか。このことを考えるとき、私の心に浮かぶのは、あたりさわりのないことばかりやっていてはダメだということである。
　最近は、対戦格闘ゲームも行きづまりつつある。同じようなパターンで安定はしても徐々に苦しくなっていくだろう。こんなことをやれたら凄いな、とか、面白そうだという、突飛なアイデアはないものだろうか。
　まず思いつくのが、作り手のメーカー主導でもっとゲームのイベント、企画を立ち上げていくことである。
　アーケードゲームは、家庭用より先に、不特定多数の人目にふれるもの。イベントで、プレイヤーのファンをしっかりつかむことは大きなプラスになると思う。
　ゲーム大会だけでなく、ハイスコアキャンペーンや、ファンの集いをもっと試みてほしい。アーケードゲーマーはメーカーと触れ合う機会をもっと欲しているはずだ。
　プレイヤーは、少しずつマニア化するに従って、だんだんメーカーを意識するようになってくる。そういうプレイヤーが核になり、ゲームは盛り上がっていくと思う。ゲーセンでゲームをプレイするだけでは満足できない、ゲームへの情熱を、ぶつける場所を作ってほしい。
　ゲームを盛り上げるには、こうしたコアなプレイヤー作りが不可欠である。それは、メーカーをいろいろな面で支えてくれるはずだ。
　たとえばメーカー直営のロケーションに集まってお金を落としてくれるし、どんなゲームが必要とされているか、重要な情報をフィードバックしてくれる。
　核になるプレイヤーができたら、次にいろいろな層のプレイヤーをひきこむことが大事になってくる。その時、現存するジャンルや、プレイヤー層の壁を打ち破る要素が必要となってくる。
　その要素とは、いろいろものが考えられる。1つには、今までにはないジャンルのゲームを作ってしまうこと。家庭用にしかないゲームや、世の中の人はみんな知っているけどゲームにはなっていない題材をゲーム化してしまうのはどうだろう。
　その他に、芸能界や、TV、映画というメディアミックスの手法を使っていくのもいい。
　ただ、それをうまく生かし、普通のプレイヤーもしっくりくるように展開することと、それに見合ったゲーム作りをしていく必要があるだろう。
　常に現状に満足せず、プレイヤーの気持ちを捉えた上で、思い切ったことに挑戦していってほしいと思う。

表紙の裏をとれ

全国誌の表紙を飾ることができて感激。でも製作期間は正味6日。もっと時間をかけて質を上げたかったですね。今後もCG作品をバリバリ作るので期待してね。（タイトー生産開発部　福井敏博）
白丸さんに「霧とか煙とかあるといいよね。あと光の演出ね♥」と言われたのが2日前…。なんとか間にあったが、ところでロゴは…。（タイトー販促　つちやたかゆき）

■待って〜もうひとこと

　AMショーも終わり、残すイベントはあと2つ。
　まずは、11月2日(日)に行われるヴァンパイアセイヴァー全国大会が、あと1カ月に迫ってきました。まだ、若干予選を行っている店舗もあるので、あきらめずに出場権を勝ち取ろう！
　そして、年末恒例のゲーメスト大賞もそろそろ。キミの大賞候補作品はもう決まってるのかな？応募開始は次々号だ！

GAMEST　10月30日号

■平成9年10月30日発行　第12巻17号通巻203号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区神田神保町1-26
電　話　03(3293)9321
編集部　03(3293)9324
営業部　03(3293)9326
■印　刷　凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS-N,O　C・LAN
KAL　MOMO　ジョッキー★笹岡　いなりん　ぴぐ
田渕健康　アディオスToshi　がっちん　ギィ　ACE
K-TAN　珈琲ふりーく　GED　DAN　ハマー
キャサ夫　GYU　MVP　SHO　伊勢猫　しじみ
借金　KMT　CHU　P・鈴木　河本きらり屋
RED　京城　フニャ夫　スー　ちゃっきー
善之字元帥　DS-I　MIO　福田柵太郎　猿渡雅史
霜田和人　鈴木規康　辻本圭介　山下浩志
北裏裕章　青木珠美　二田祐樹　竹森眞由美
松田史征　花沢貴宏　嶋田雄吾　松原法史
加賀栄臣　橋爪孝雄
◆協力スタッフ
斉藤和義デザイン室　西村光賢
ローリングストーン　エジマ企画
斉藤若子



戦いは終焉の時を
迎えたかに見えた…

しかし、これより
新しい戦いが始まろうとしている…

至高の難度に魅せられて

G-DARIUS Ver.2

G-ダライアス

いよいよ本誌初登場。このゲームは全国のシューターへ送るタイトーからの挑戦状だ。しかも、ゲーメストと共同でハイスコアキャンペーンを開始。これはすごいぞ！

担当：DS-9?

キミはこの怒濤の攻撃に耐えられるのかな?

すでに前号のAMショー付録のほうでサラッと紹介しているが、今回は本誌初登場ということで、前作からバージョンアップしているところを少し詳しく解説していこう。

高速連射を標準装備

前作ではボタンがAとBの2個だけであったが、今回は新たにCボタンが加わって標準で3ボタン仕様となった。



標準装備で高速連射が付いている。

このCボタンは押しっぱなしでもショットを高速連射してくれる優れもので、シューティングに連射装置を付けてくれないお店でも安心してプレイすることができる。

ちなみにαビームを溜めたいときには、わざわざCボタンを離してからAボタンで溜める必要はなく、CボタンとAボタン両方とも押し続ければビームが溜められる。

モードセレクトで初心者も安心

今回はゲームを始める前に、初心者モードとノーマルモードという2つのモードを選択することができる。



自分のレベル・目的に合わせてモードセレクト。

●ノーマルモード

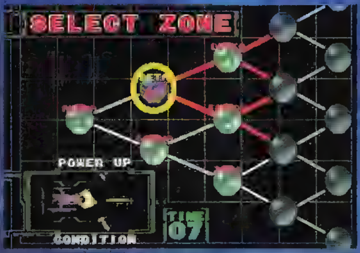
基本的には前作Gダライアスのバージョンアップ版。細かな変更点については、後ほど詳しく紹介していこう。

●初心者モード

ゲーム内容はノーマルモードと変わらないが全体的に難度が低くなっていて、場所によっては前作に近いところもあったりする。

初心者モードでは、スタートするゾーンを1~3面(α~εのどれか)のうち好きなところから選ぶことができる。もちろん、最強装備で3面から始めたいなぁ~、と思うのも当然であるが、そこは大丈夫。ゾーンα以外からスタートする場合には、それなりに自機がパワーアップした状態で始まるのである。

ちなみにゾーンαからスタートした場合でも、赤・緑・青のアイテムを1個ずつ持った状態で始まる。



左下には自機のパワーアップの状態が表示される。

ただし、初心者モードはトータルで3面分しかプレイすることができない。例えばノーマルモードと同じようにゾーンαからスタートした場合は、3面(ゾーンδ・ε)をクリアした時点でゲームが終了してしまうのである。

初心者モードの特典はこれだけではない。1機目の自機がやられてしまった場合、2機目以降は各面に対応したザコ敵をキャプチャーした状態で登場する。

自機がやられてしまった場合についてもう1つ。これまでのダライアスシリーズでは、自機がやられるとパワーアップが今のレベルの最弱にまで落ちてしまったのだが、この初心者モードに限っては1段階だけパワーダウンした状態で次の自機が登場する。例えばウェーブの4段階目で自機がやられても、次の自機はウェーブの3段階目で登場するのである。

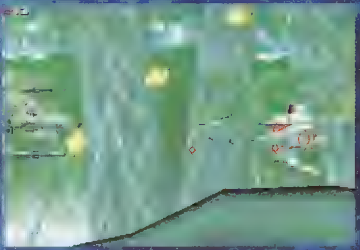
自信があるならノーマルモード

と、ここまでは今まで新たに加わったものを中心に取り上げてきたのだが、ここからは主に前作からの変更点について取り上げていこう。

前作と比べて全体的に難度が高くなっているのだが、ノーマルモードの一番大きな特徴である。これにはいろいろな要素が絡んでくるので、少し細かく見ていこう。

●ザコ敵などの配置が少し変わった

基本的にザコ編隊が増えているというのが多いが、特に前半面で厄介なのがソリドミサイルやソリドナイトが追加されていることである。



ゾーンβにはソリドナイトが多数出現する。

また、前作で中ボスの出てこなかったゾーンαの下(エリアB)とゾーンγにも、きちんと中ボスが配置されている。

●いろいろ堅くなった

基本的にザコ敵が若干堅くなっているが、慣れればそれほど気にならない程度。強いていえば、油断してイクフィーに突っ込まれるぐらい。

かなりキツイのが、中ボスのヘッドパーツ。これが異常に堅くなっているので、中ボスをキャプチャーするのが非常に難しくなっている場面も。

●ボスの攻撃方法が変わった

基本的な攻撃方法はあまり変わっていないのだが、何が辛くなったかというと、破壊可能なスプレイガンを撃ってきたところで、フェザー弾を撃ってくる場面だ。



下の砲台がフェザー弾を撃ってくる。これは厳しい。

また、全体的に弾のスピードが速く、弾数が多くなったようだ。



もう画面中弾だらけって感じですね。

さらに従来の攻撃にプラスして、別の弾も撃ってくるぞ。



[illegible]こと。厳しすぎ。

この他にも、それぞれのボスごとに辛くなったところがいくつもあるので、今回のボス戦はかなり手強いぞ(中にはあまり変わってない奴もいるが…)。

●ザコ敵が弾を撃ち始めるのが早くなった

これは特に前半面といえる1面で顕著なのだが、ザコ敵が出現してから弾を撃つまでが前作と比べて格段に早くなっている。

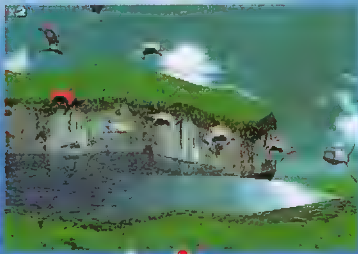
ザコ敵を出現即破壊しようとせずに、キャプチャーしたザコ敵の弾で2倍を取ろうとすると、バリバリ弾を撃たれてしまうのだ。

●アームが体当たりに弱くなった

アームを付けた状態で敵に体当たりをした場合、前作ではアームが1枚ずつ削られていき、アームがすべてなくなってから自機がやられるようになっていた。

今回はアームで敵の体当たりをほとんど防ぐことができないので、アームが何枚残っていてもいきなり自機がやられてしまうのだ。

よって、自機に体当たりしてくるザコには要注意だ!





[illegible]

中ボスが、つ…強ぇ〜

[illegible]



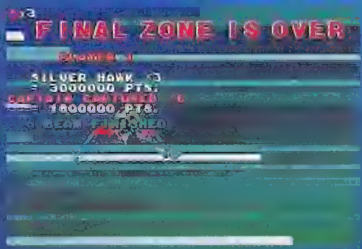
嫌というほど弾が飛んでくる。

2つ目は中ボスをキャプチャーした後の耐久力が低くなったので、今まで楽にボスまで中ボスを連れて行くことができたところも、道中であっさりと中ボスが壊れてしまったりする。

3つ目はこれも前に少し触れているが、今まで中ボスの出てこなかったところにきちんと中ボスが配置されている。



最初はこいつが壁になるだろう。



今回は、MAX×5でキャプチャーボーナス×5まで可能。

特に2面に出てくるクイーンズチャイルドは新たにスパイラルビームを撃ってくるようになって、ゾーンβ・γともに最初の難所となっている。

その他に中ボス関係で変わっているのが、キャプチャーボーナスである。今回は中ボスを何機キャプチャーしたか正確に数えてくれるので、ゾーンβやゾーンγで中ボスを2機キャプチャーした場合にもきちんとプラスされるぞ。

まだまだ変わっているぞ

●ボスタイマー

今回はボス戦のところで画面上にタイマーが表示されるようになった。これはボスが自爆するまでの残りタイムなのだが、ボスを倒したときの残ったタイムはボーナスとして計算される。

このボーナスは1秒につき1万点と大きなもので、仮に100秒残しでボスを倒せばそれだけで100万点のボーナスをGETできる。もうボスの攻撃を何ループもさせてあまちま稼ぐことは、まったく無意味になってしまった。



ボス戦は速攻命、熱くなることまちがいなし。

●全体的にスピードアップ

スピードアップについては大きく分けて2つあって、1つはザコ敵の動きや弾のスピードの変化だ。これについては前頁でも少し触れている。

もう1つはボスに関してのことである。例えばボスの攻撃方法で、前作では○○弾を3セット撃ってきたところが、今回は1セットしか撃ってこなかったりするものがある。

その他に、ボス自体の動きが速くなって画面外に消えている時間が短くなっていたり、画面奥にふらふらと何度も泳ぎに行っていたのが少しカットされたりしているなど、よりスピーディーな展開になったのだ。

このように、全く別のゲームといってもよいぐらい変わっているバージョン2。ハイスコアキャンペーンも行われているし、前作やり込んでいた人もそうでない人も、ぜひプレイしてみてもらいたい。

タイトー&ゲーメスト 合同キャンペーン

ハイスコアランキング バックアップ開催決定！

DARIUS Ver.2 Gダライアス

な、なんと、タイトーさんとゲーメストの合同による『Gダライアス Ver.2』のハイスコアキャンペーンが、この度開催の運びとなりました。以下のお約束事をしっかり守ったうえで、シューターの皆さん、ドシドシ参加してくださいね！

<名称>

『GダライアスVer.2』ハイスコアランキング　バックアップ

<募集期間>

平成9年9月30日（火）より平成9年11月21日（金）まで

<結果発表と、申請締め切り日>

	結果発表掲載号	申請締め切り日
●第1回発表	11／30（10／30売）号	平成9年10月8日（水）
●第2回発表	12／30（11／30売）号	平成9年10月30日（木）
●第3回発表	1／30（12／30売）号	平成9年11月21日（金）

※スコアは第3回（最終）発表まで、累計集計されていきます。よってそのスコアが更新されない限り順位が変わることはありません。なお、結果発表は、各ゾーンごと（計5ゾーン）に上位5名まで掲載されます。

<参加のお約束>

①今回は『Gダライアス　Ver.2』（ノーマルモード）のハイスコアのみ、集計の対象となります

②ハイスコアは1コインの成績で、各ゾーンごとに（ゾーンλ、μ、ν、ξ、οの全5ゾーン）スコアを集計いたします

※1コインで5面まで到達していれば、クリアしていなくても参加OKです

③『Gダライアス　Ver.2』を購入している店舗では、今回のキャンペーン専用のハイスコア登録用紙が設置されています。この用紙に以下の必要事項を書き込み、お店の方に渡してください。この必要事項に1つでも記入漏れがあると、申請の対象とならなくなる恐れがありますので、ご注意ください

ーハイスコア登録用紙における記入必要事項ー

●プレイヤーの本名とスコアネーム
●住所
●連絡先
●到達した（もしくはクリアした）ゾーン名［ゾーンλ、μ、ν、ξ、οのいずれか］
●スコア確認となる店舗印（必ずもらうこと）

ちなみにこの専用登録用紙（コピー不可）以外では一切受付ません。また、個人による郵送・FAXでも同様の処置となります。

④基板の難易度は工場出荷設定で、また、コントロールパネルは標準設定のもののみ、申請の対象となります。レバー・ボタンの改造等による申請は、無効となります

なお、このキャンペーン実施店舗は、表紙裏のタイトーの広告ページに掲載されています。詳しいことにつきましては、店頭に貼ってあるポスターをご覧ください

それでは、皆さまの参加を心よりお待ちしております



無人の惑星、その名は「DARIUS」



STORY OF
ZONE λ（ラムダ）
GRAND CLIFF

BOSS : LIGHTNING CORONATUS（ライトニング コロナタス）

ライトニングコロナタスを撃破した2人であったが、激しい戦いの中でルティアのシルバーホークは傷ついていた。自分の使命を終え力尽きるように火を噴き爆発するルティア機。エマージェンシーコクピットにより脱出したルティアは、サムラックに救出された。

2人はアムネリアへの帰路を見失ってしまった。「皆無事だろうか？」自分たちを送り出してくれた仲間やアムネリア王のことをふと思う2人であった。

暗黒の宇宙空間をさまようううちに、アナライズレーダーにより近くに無人の惑星を確認した2人は、その星へ進路を向けて飛び立っていく。その星の名は「DARIUS」。

REVIEW

サムラックとルティアの2人が、実はダライアス星のアダムとイブだった、というストーリー。

2人はこの星で生活し、そして繁栄していったのです。

君は生命の誕生を見たか？

ENDING COLLECTION

Gダライアス
G DARIUS®

今回はGダライアス全5コースのエンディングを一挙に紹介&解説だ。ゲーム画面からはわからない意外なストーリー設定は必読！みんなも前号の5面攻略総力特集を参考に、ぜひこれらのエンディングをその目で確かめてみてほしい。ここにすべての始まりがある…。

担当：RED

REVIEW

生き残ったルティアがたどりついたのがダライアス星だったのです…。

アムネリア人とダライアス人の異星人同士の結婚による、新人類の誕生というストーリーです。





新しい人類との遭遇

STORY OF
ZONE μ（ミュー）
GREAT FORTRESS I

BOSS : HEAVY ARMS SHELL（ヘビー アームズ シェル）

ついにヘビーアームズシェルを撃破した2人。しかし、ヘビーアームズシェルは最後の力を振り絞り、2機のシルバーホークを道連れにしようとしている。

サムラックはルティア機に体当たりし、爆発から彼女を守ったが、自らは爆発に呑み込まれてしまう。ヘビーアームズシェルとサムラックの命が宇宙に消えていく。爆発に向かって泣きながら叫び続けるルティア。

どのくらいの時間がたったのだろうか？宇宙を漂い、どこかの惑星に不時着したシルバーホーク。悲しみにくれ、地面に伏せるルティアに、その星の若者がやさしく手を差し伸べた。

STORY OF ZONE ν（ニュー） GENESIS

BOSS：THE EMBRYON（ジ・エンブリオン）

終わりと始まり 真のエンディング

すべての敵を生み出していた敵の母胎「ジ・エンブリオン」をついに撃破した2人。しかし、ほっとしたのもつかの間。2人は膨張する「ジ・エンブリオン」に飲み込まれてしまった。

命を生み出す「ジ・エンブリオン」の聖なる力と、すべてを無にするシルバーホークの悪魔の力とが衝突し、2人の体は塵と化していく。しかし、2人の想いは聖なる力を無限にし、悪魔の力をも飲み込んでしまった。そしてその聖なる力は生命の誕生を導く。

宇宙に1つの星が生まれた。生命の源である海にはまだ何も生まれてはいないが、その誕生を見守るように、優しい光が海全体を包んでいた。

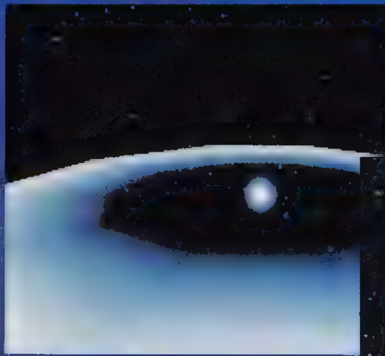




REVIEW

ゾーン名は「GENESIS」、訳で「創世記」となります。

ダライアス星そのものの誕生を描いたこのエンディングこそ、Gダライアスの真のエンディングだったのです。





伝説の銀鷹 再びよみがえる

REVIEW

新生シルバーホークの誕生を描いたエンディング。その昔、滅亡の危機に瀕した惑星を救ったアムネリア一世の力が、サムラックとルティアに見事に受け継がれたことを意味します。

STORY OF ZONE ξ（クシー） GREAT FORTRESS II

BOSS：ACORDION HAZARD（アコーディオン ハザード）

アコーディオンハザードを撃破した2人だが、突如シルバーホークに異変が起こった。

「操作不能！だが計器は皆正常だ。むしろパワーは上がっている！」

「こっちも同じよサムラック！いったいどうし…きゃっ！」

2機のシルバーホークは光り輝き融合していく。

2人は夢を見た。1人の男が血を流し倒れていた。その上に舞い降りる銀色の光。目をあけていられないほど光輝いた次の瞬間、男は堂々と大地に立っていた。そのとき2人は歴史の時間に習った偉大なる男を見たのだ。その男の名はアムネリア一世。光の中から飛び立った銀の鷹は、遥か未来の人類に向かって宇宙を飛んでいった。

STORY OF ZONE O（オミクロン） GRAVE OF CULTURE

BOSS：G.T.（ジーティー）

激しい戦いの末、G.T.を撃破した2人。これでアムネリアにも平和が戻ることだろう。母星であるアムネリアから遠く離れてしまった2人は、緑の惑星ダライアスへと向かう。

宇宙を漂うG.T.の残骸は、突如上空から発せられた光に吸い込まれ、巨大な宇宙船に回収される。その宇宙船は、たまたまこの宙域を調査に来ていたベルサー星人の調査船であった。

G.T.の残骸から未知のテクノロジーを手に入れたベルサー星人。彼らを乗せた船はベルサー星へ進路を向け進んで行った。因縁、皮肉な運命…。G.T.の残骸がもたらしたテクノロジーによってベルサー軍が誕生するのであった。

REVIEW

後のダライアス星に災いをもたらすベルサー軍誕生の秘密が描かれたストーリー。グレートシングという敵キャラのカリスマを感じさせられるエンディング。





つかの間の平和… 新たな敵がここに





コンボボーナスを狙って気分爽快

コットン2はコマンドショットを使って、敵を連爆させていくのが醍醐味。今回は1面を連爆でつないでいってみよう。

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡

操作方法のおさらい

前号での記事（9月13日発売号）を見てもらえたならば、大体の操作方法は分かってもらえたかと思う。

でも、前回を読んでいない人や、読んだけど覚えていないという人のために、ここで軽くおさらいしてみよう。

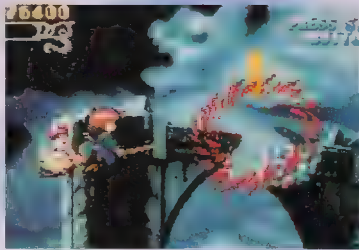
ゲームはもうゲームセンターに出てきていい頃なので、この記事と、できれば前回の記事をよく読んで、操作方法と、コンボ（連爆）の仕組みを理解しておこう。

ショットはクリスタルでチェンジできる！

プレイヤーのショットをチェンジする方法は、ザコキャラをノーマルショットで倒したときに出てくる「クリスタル」を取ることでチェンジできる。

クリスタルはショットを当てると色が変わっていくので、好きな色のところで取って、武器をチェンジしよう。

ポイントはザコをノーマルショットで倒すことで、コマンドショットだとザコを倒してもクリスタルは出ない。注意しよう。



クリスタルは、ザコ編隊をノーマルショットで倒したときのみ出るのだ。

また、魔法攻撃はボムのようなものだが、無敵時間は一瞬なので注意。魔法の種類は、そのときの自機のショットの色と同じモノが使え、使うとクリスタルがなくなる。クリスタルは3個までストックが可能だ。

コマンドショットで敵を封印する

ノーマルショットで敵を倒しても、敵は連爆しない。

敵を連爆させるには、コマンドショットで敵を封印しなければならないのである。

コマンドショットにはいくつかの種類があるが、基本的にはトルネードショット（➡➡＋ショット）を使用するといいだろう。



コマンドショットは、通常はトルネードだけでも大丈夫だ。

あと、特に必要ではないが、コマンドボム（任意のレバー3回＋ショット）というのもあるので、それも併せて覚えておくといい。

そのほかのコマンドショットについては、前回の記事、およびゲームのインストラクションを参考にしてほしい。

あとは、記事の中で特に使い分けていく際に、そのつど説明していこう。

キャッチボタンを使って封印した敵を運んでいこう

敵を封印した状態にしたら、そのまま敵にぶつけて連爆させてもいいが、敵のいない場所などでは、放っておくと、封印した敵が破裂してしまう。

破裂してしまうと、そこで連爆は終わりとなり、泡ウィローが出る。

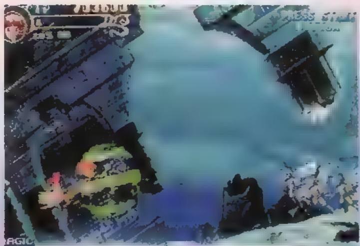
より大きな泡ウィローを出す（より多く連爆する）には、封印した敵を、破裂する前に〝キャッチ〟して、敵のいるところまで運んでいくことが必要だ。

キャッチボタンはそのために使用する。1回押すとつかみ、もう一度押すと投げつけるぞ。また、つかんだ状態で、もう1回キャッチを押し、そのまま押しっぱなしにすると、つかんだ敵を〝つかみ直す〟ことができることも重要なので覚えておこう。こうすると敵を投げつけるだけでなく、その場に置いたりすることもできるのだ。

攻略の中でも、つかみ直しはいろいろな場所で使うので、是非ともマスターすること。



封印した敵は、壁に当たると一定時間で破裂してしまう。



敵のいない場所は、キャッチして敵を運んでいこう。

そのほかで覚えておきたいこと

あと覚えておきたいことは、まずショットボタンを押しっぱなしにしたまま移動するとできる「高速移動」。

レバーを回転させながらキャッチするとできる「コマンドキャッチ」。これは、敵を封印しつつキャッチするテクニックで、後半面で活用したい。

3種類ある武器は、ファイアは連射力があり、アイスは壁にあたると跳ね返る、ウィンドは壁を突き抜けるといった具合だ。

封印した敵もそれぞれ属性によって動きが異なるので、場面に合わせた使いこなしが必要。

体力回復についてだが、面クリア時に出てくる湯飲みと、封印した敵にショットを撃ち込むことで出現する〝回復ウィロー〟の2つで回復ができる。

回復ウィローは、ショットを撃ち込めば撃ち込むほどに大きなものが出る（それだけ回復量も大きい）ので、回復したいときには、封印した敵にどんどんショットで撃ち込もう。

では、今回は最初の面、わたぼうしの丘から見ていくとしよう。

STAGE 1 わたぼうしの丘

ステージ1は、普通にプレイすると簡単だが、ここでは、初めから最後（ボスが出るまで）連縛でつないでいくのを目標にして、そのためのポイ

ントなどをみていこうと思う。基本的な操作はもうできるようになったかな?

スタート地点～森を抜けるまで

初めにコウモリのようなザコが3匹一組でやってくる。こいつらは普通にショットで倒すとクリスタルを出すが、ここはやはり、コマンドショットで倒してやろう。

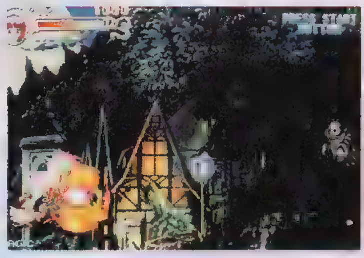
コマンドショットは、前方の敵であれば、トルネードショットがよい。

パワーアップについては、1面は、はじめに装備している「ファイア」でOK。そのままボスまでファイアでいこう。クリスタルは取らなくていいぞ。

で、コマンドショットでコウモリを撃つのだが、ファイアを使っている場合、封印した敵はヒットの瞬間上のほうに跳ねる性質があるので、撃つときは、下の敵から撃っていくようにするのがセオリー。覚えておこう。



まずは手始めに、コウモリ編隊3匹を、下から撃つ。



一気に連爆するので、落ちてくるところを上手にキャッチ!

一番下のヤツを撃つと、一気に3匹連爆してくれるので、跳ね上がった敵を、キャッチボタンでキャッチしよう。

今回のポイント1 キャッチボタンでつかんだらすぐにつかみ直すこと!

キャッチボタンで封印した敵をつかんだときは、すぐにもう一度キャッチボタンを押し直して、そのまま押しっぱなしにする"つかみ直し"をするように心がけよう。

つかみ直しは、つかんだ敵をその場に置くことができるほか、勢いをつけて上に投げたり、下に投げたりと、いろいろできる上、誤って前方に投げてしまったりすることもないので使い勝手がよい。

慣れれば、高速移動を使って投げる距離を調節したりすることも可能。

なので、封印した敵をつかむときには、必ず"つかみ直し"するクセを付けよう。



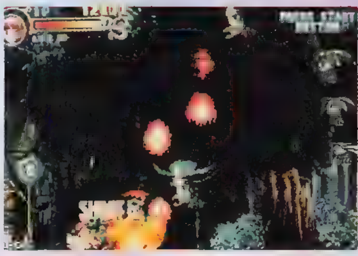
封印した敵をキャッチしたら、すぐにつかみ直すこと。これはセオリー。

敵をつかんだら、すぐさまつかみ直して、持ったまま運んでいこう。

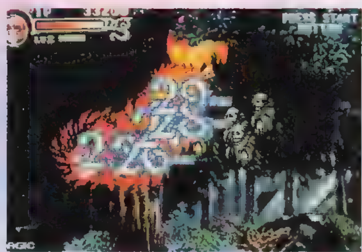
次に出てくる、犬と砲台、そしてガイコツと順番に連爆させて、そのあとのハーピーが出てくるところでまたキャッチ。ハーピーは、自機のいるほうに寄ってくるので、なるべく下のほうに引きつけて、ゆっくり連爆させていこう。

そのあとのガイコツたちは、たくさん集まってくるのを待ち、下のほうから火を付けてやる(この表現が一番しっくりくる)と、いい感じで連爆する。

最後に、緑色の妖精が編隊で出てくる。この妖精は、自機の居た場所まで進んできて、自機の居た場所から、上のほうに逃げていく性質を持っているので、自機をなるべく画面の後ろのほうに寄せて、ちょっと引きつけてから引火させてやるといい。



ハーピーは、下のほうに引きつけて連爆させよう。



ガイコツは、集まってきてから一気に火を付ける。

森を抜けてから中ボスまで

妖精を連爆してから、コウモリ3匹、犬が3匹くらい出てきたら、森を抜けた後の地形が見える。

空中に浮かんでいる地形があって、そこに砲台があるが、この砲台に連爆させるときには、ちょっと注意しなければならない。

今回のポイント2 耐久力のある敵はつかんだままでは連爆できない!

通常の耐久力の低いザコは、封印した敵を当てれば、それがキャッチしたままであってもOKなのだが、この砲台のように、ちょっとカタイ敵(物)だと、キャッチしたままぶつけてしまっては、封印した敵が壊れてしまうのだ。

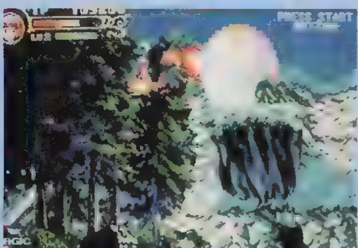
なので、耐久力のある敵に対して連縛を狙うときには、キャッチしている敵を、いったん離してぶつける必要があるのである。

これを覚えておかないと、あとのほうの面で、うまく連爆できなかったりするので、ちゃんと覚えておこう。

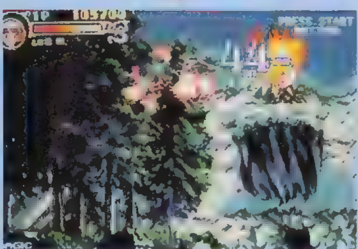
ということで、つかんだ敵を持って砲台のところまで持っていったら、目の前で手を離して、砲台に当たるように投げつけて連爆させ、連爆した敵を、再びキャッチするという作業が必要となる。



この砲台のように耐久力のある敵は、持ったままぶつけると…、



封印死骸が壊れてしまう。



なので、カタい敵は、いったん手を離して連爆させよう。

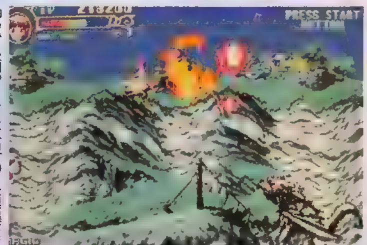
砲台を連爆したら、今度は再び下のほうに持っていき、下に出てくるザコたちを順に連爆させていこう。ついでに壁コンボでHIT数を稼いでおくといい感じだ。

ちょっと広い丘の上に出ると、ハーピーがたくさん出てくる。

ここのハーピーもまた、後ろのほうに引きつけつつ連爆させてやるとよい。

円状にフォーメーションを組んでくるサンタクロースとトナカイは、これまたファイアの性質を考えて、下のほうから火を付けてやろう。

2回目のサンタが出てきた後に、すぐ中ボスの登場だ。2回目のサンタは早めに連爆してキャッチしておいて、中ボスに備えよう。

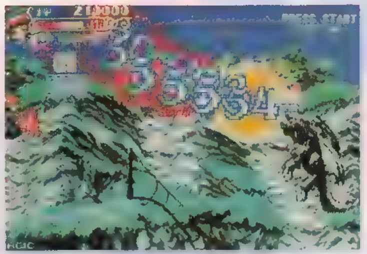


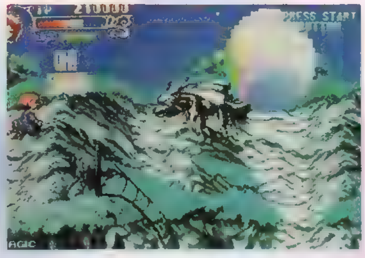
中ボス前。ここは早めに連爆させておいて中ボスに備えよう。

中ボス ワンワンドラゴン

ここがおそらく、1面を連爆してつないでいくときに一番難しい場所だろう。

普通に連爆させようとすると、ボスの吐く炎にぶつけても、ボスがカタいために、封印が解けてしまうのである。


中ボスはカタいので、普通に連爆させても…、

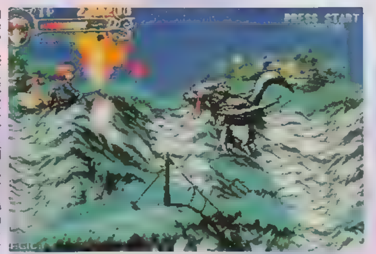

ボスに当たったところで連爆が途切れてしまう。

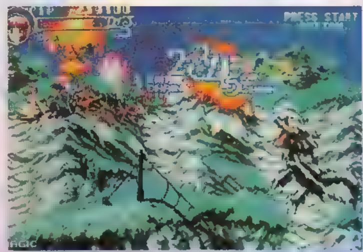
こうならないためには、ボスにあらかじめ ある程度のダメージを与えておき、次にダメージを与えたときに、ボスを倒せる状態にしておくことが必要だ。

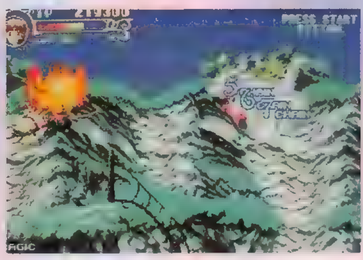
ボスは大体、吐いてくる炎をコマンドショットで攻撃すると、炎の連爆でダメージを与え、2回のコマンドショットで倒せる。

つまり、1回コマンドショットでダメージを与えておけば、あとは2回目の炎にここまで持ってきた敵を連爆させるだけで倒せる。

と、いうのは簡単だが、実際にやるのは難しい。ここまで持ってきた封印してある敵を、ボスに当てないようにしつつ、ボスの吐く炎にコマンドショットを当てなければならない。


中ボスが炎を吐く前に、いったん持ってきた敵を真上に放り投げる。


ボスの吐いてくる炎にコマンドショットを撃って連爆させ、ダメージを与える。


落ちてくるさっき投げた敵をキャッチする。


中ボスの2回目の炎にキャッチした敵を連爆させれば、ボスに連爆することができる。

そのためには、まず、ボスが炎を吐いてくるときに、封印してある敵を、軽く〝真上〟に放り投げておく。これがまず慣れるまで難しい。ボスの炎を吐くタイミングを覚えよう。

次に、ボスが炎を吐いてきたら、すかさずコマンドショットで連爆させる。ボスの炎は自機を狙ってくるので、うまく連爆させよう。

うまく炎が連爆してボスにダメージを与えたら、次に、上に投げていた敵（封印してあるヤツ）を再びキャッチ！

そして、キャッチした敵で、ボスの2回目の炎の攻撃を連爆させれば、そのままボスも連爆に巻き込まれてくれる、という訳だ。

ちょっと作業的に難しいので、慣れるまでは難しいと思うが、連続写真を載せたので参考にしてほしい。

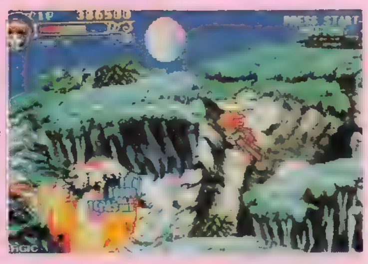
中ボスの封印死骸の特徴を生かして得点アップ！

さて、中ボスを封印するのに成功したら、その死骸を利用してさらなる得点アップを目指そう。

中ボスの封印死骸は特殊な性質を持っており、ザコ敵1匹に当たったくらいでは壊れない。

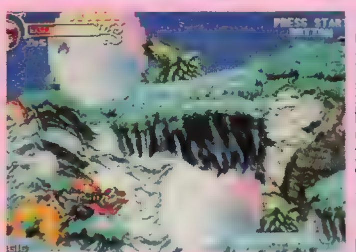
これによって、まずショットでの撃ち込みがしやすい。これは回復ウィローを出したいときなどに有効。

もうひとつ、複数のザコ敵に当てていくことで、そこまでの連爆した泡ウィローを、たくさん同時に生産することができる。


中ボス死骸は、ザコに当たってもOKなので撃ち込みがしやすい。

これは写真を見てもらえば分かると思うが、通常は連爆した泡ウィローは連爆数に対して1つしか出ないのに対して、中ボスの封印死骸を利用すれば、同じ大きさの泡ウィローが出せるのである。得点アップには絶対に欠かせないポイントだ。

中ボス死骸は大体5〜6匹分ザコにぶつかると消滅してしまうが、そこからまた連爆をつないでいくことができるので、得点アップを狙っていくときには、最大限に利用しよう。


当たったザコがすべて同じ大きさの泡ウィローになるので、点数稼ぎにもってこいだ。

中ボスのあとは、カコミでも述べたように、中ボス死骸を利用してガンガン泡ウィローを増産しよう。

このときも、砲台の出してくる弾に少しでも多く連爆するように当ててやるのがポイントだ（1連爆につき1000点）。

中ボスが壊れたら、最後の一つをなくさないように大事にキャッチして、ボス前のザコ編隊に備えよう。

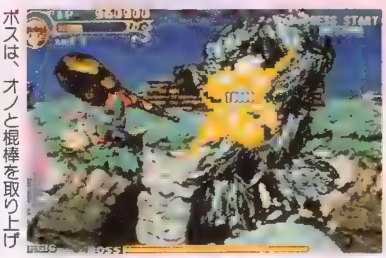

中ボスが壊れたら、最後のザコからまた連爆しよう。

ステージボス オノコンボ

ボスは、画面を半分以上占領しつつ、オノと棍棒で攻撃してくるオノコンボだ。

こいつは初めに、そのオノと棍棒を、キャッチボタンで取り上げてしまえば、あとは画面端でトルネードを連発していれば勝てる。これさえ知っていれば、死ぬことはないだろう。オノを取るときは、近づき過ぎないように注意。

さて、これで倒してしまってもいいが、それだけでは物足りないという貴方は、次の



ボスは、オノと棍棒を取り上げちゃえば安全だ。

ことを試そう。

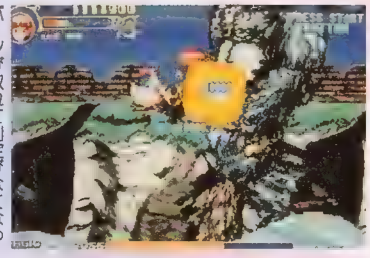
コイツは、手、足のパーツがそれぞれ3つに分かれているのだが、それぞれのパーツは、破壊することが可能だ。

まず、手足のパーツの先端部分（手のひら、足の甲）を、ショット、コマンドショットで破壊しよう。よく狙って、本体にダメージを与えすぎないようにしよう。

そして、両手足の4カ所の先端パーツを壊すと、あとはボスの本体のみだ。

もともと本体に当たり判定はないが、これで安心して近づけるようになるので、こうなったら、ボス本体に近づいて、キャッチボタンで残りのパーツを根こそぎ剥いでやろう。1個1万点なので結構オイシイ。

で、ボスのパーツが全部取れたら、最後に本体にトドメを刺して終了。時間切れには十分に注意しよう。



パーツが取れて判定がなくなったら、あとは1個1万点のパーツつかみどり大会。



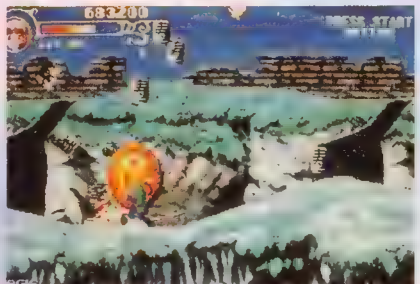
手足の先のパーツを全部壊そう。

ティータイムのポイントは？

ちょっと今回はもうスペースがないので、ティータイムについては次回、詳しくやります。

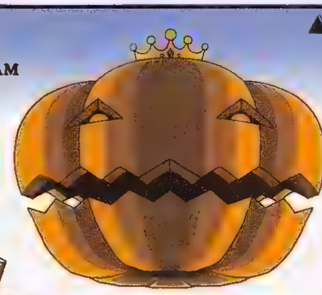
といっても、写真を見てもらえばもう分かると思うけどね。

湯飲みは取れば体力回復＋得点、撃って壊すとただの得点だ。キャッチしてもいいけど、得点にはならないぞ。じゃまた。



ティータイムは、こんなんしてやります。

SUCCESS （ゲームセンター行けないから バー●ャ3の基盤買っちゃった） 綿組 COTTON TEAM



▲2面の中ボス、パンプキング。やり初めの頃、皆さんコイツに泣くでしょうが、頑張ってください。





ゲーム中やボーナス画面、ランキング画面などでお目見えするシルクちゃん。そのシルクちゃんを今日は徹底解剖っス！

SILK
シルク

- B,W,H・・・秘密！
  調査委員の推定では、（人間サイズで）94、59、87のようである。
- 視力（両眼）・・・5.0！
  調査委員の推定では、上空から落ちている針が見えるらしい。
- 最高時速・・・測定不能
  調査委員の推定では、シューマッハより速いらしい。
- 嫌いなもの・・・コットン！
  調査委員の推定では、シルクの頭の中ではどうやらコットンは物らしい。

・・・以上、シルク調査委員でした。（どこが徹底解剖なんだよっ！このサギ！）

アーケードの開発も一段落して、コットン2綿組開発陣は日々のほほ～んとしている・・・わけないで～す！今度はセガ・サターンへの移植に向けて、ばく進中なのだ。そんな時、皆様の激励のお手紙をいただくと綿組一同非常にうれしいのでお手紙＆イラストなんでもいいから（危険物は勘弁してね。）送って下さい！！宛先は、ゲーメスト編集部『コットン2　アプリ13歳』係まで。お待ちしてま～す。

目指せ!『レコード大賞』新人賞!



あのタイトーが作る、この秋話題のゲームいよいよ登場! イントロクイズと育成シミュレーションが見事に合体だ!

巷で話題沸騰の『きらスタ』。単なるイントロクイズと思うなかれ―サウンドは、同社おなじみのX-55、X-2000を採用。より本物志向のサウンドでイントロクイズを楽しむことができるのだ。

さて、キミは敏腕プロデューサーとなり、3人の女の子をスカウトするところから、このゲームは始まる。



ボクの好みは香織ちゃん。キミはやっぱりアイドル、かな?

3人の女の子の中から1人を選択したら、あとは一刻も早く有名なスターに育成するべく、さまざまな修業、キャンペーンを繰り返していくことになる。

とはいっても、スカウトした女の子をどんな歌手に育てるのか?というのが一番のポイントだが、これは自分が選択(正解)したイントロのジャンルによっても大きく左右される。

例えば、アイドル系のジャンルならアイドルに、ロック系のジャンルならロックシンガーに、演歌系のジャンルなら演歌歌手に、といった具合だ。そしてそれらのジャンルの正解数に比例して、どんどんファンの支持率が上がってくるのだ。



ロック系のイントロに強くなると、こんなふうに成長するぞ。



クイズに正解する度に、ファンの支持率、知名度もアップする。

有名になるには地道な努力が大切。学園祭やお祭り、遊園地やコスプレイベントなどでキャンペーンを展開。唄って唄って唄いまくるのだ。



踊りのレッスンは、ミニゲーム扱いとなる。覚えられるかな?

さらに、オフの日は修業も必要。ダンスや新体操、日本舞踊などを学び、どんどんレベルアップを図っていこう。

そしていよいよオーディション。ここで合格すればレコードデビューが決定―その勢いで、所属事務所の社長に挨拶を済ませたら、いよいよ本格的な歌手活動の始まりとなる。ファンクラブの発足に始まり、時にはカメラマンとなって、写真集を出版することもある。そして思わぬスキャンダルの発覚…。女の子を取り巻く環境は日増しに変わってくる。このへんから、キミのプロデューサーとしての能力が問われてくるぞ。



写真集を出版し、グラビアクイーンになれば、アイドルへの道が近くなるぞ。

さぁ、あとは王道をばく進し、ひたすら突き進む(クイズに正解する)のみだ。レコード大賞新人賞を目指すも良し、演歌の花道を目指すも良し、はたまた…。

さて、キミの手がけた女の子はどんなふうに育っていくのかな。

DATA

発売日/発売中
ジャンル/クイズ
操作/8—1
メーカー/タイトー
開発状況/100%

MAKER COMMENT

タイトーとしては、久々の2Dキャラで迫ってみました。どうでしょう? なかなかイケるでしょ? 特に愛弓ちゃんなんて、ポリゴンから180度モデルチェンジしちゃいました。

あらゆるイントロクイズに答えつつ、3人の女の子たちを、立派なアイドルに育成してみてください。

田辺みさこ



- 学校名 サブリナ女学院
- 年齢 18歳
- 誕生日 9月5日
- 星座 乙女座
- 血液型 A型
- 身長 163cm
- 体重 47kg
- サイズ 89(B)/58(W)/84(H)
- 趣味 ピアノ

橘 香織



- 学校名 洋蘭女学院
- 年齢 16歳
- 誕生日 10月1日
- 星座 天秤座
- 血液型 A型
- 身長 159cm
- 体重 45kg
- サイズ 78(B)/54(W)/82(H)
- 趣味 友達と遊ぶ

一条寺愛弓



- 学校名 若葉高校
- 年齢 17歳
- 誕生日 8月2日
- 星座 獅子座
- 血液型 O型
- 身長 161cm
- 体重 46kg
- サイズ 83(B)/58(W)/83(H)
- 趣味 アニメを見る

NEW GAME 初弾

97年秋、スポーツゲーム界に再び旋風吹き荒れる!

Winter Heat

SEGA SPORTS

デカスリートの笑いと涙と興奮をもう一度!
期待の続編いよいよ登場。

▽担当：L2A－きらり屋（ブラジル人代打）

DATA

発売予定／10月中旬
ジャンル／スポーツ
操作／8-2
メーカー／セガ・エンタープライゼス
開発状況／85%

MAKER COMMENT

96年夏、アーケードをコロシアムに変えたスポーツゲーム「DecAthleat」(デカスリート)。その第2弾が今秋いよいよ登場!!その名も「ウインターヒート」。「デカスリート」の個性豊かな8名のキャラに新たなライバルが出現、冬季競技で再び互いの力を競い合う!!長野オリンピック前夜に湧く97年秋、再びアーケードは熱くなる!!

デカスリート第2弾、見参!!

スポーツゲームと言えば、そのグラフィックの美しさとクオリティーの高さで、驚きをもって迎えられた「デカスリート」が記憶に新しい。96年5月発売ということで、さまざまな競技をこなす個性豊かなデカスリートたちの姿は、いまだ多くの人の脳裏から離れないんじゃないだろうか(だってすごくインパクトがあったもの…)。そこに今回は、新たな2人のライバルが登場ーそう、あのデカスリートの冬季競技版ウィンターヒートが、この秋また私たちを熱くしてくれるのだ。再び互いの力を競い合うことになったのは、新参者2人を加えた8人の選手たち。97年秋、長野オリンピックに湧く97年秋、再びアーケードスポーツ界に熱風が吹き荒れるぞ!

スピード感あふれる8種目の冬季競技

冬のスポーツと言ったらおなじみのスキーやスケート、これらはスピーディーに競うからこそスリルがあって面白いもの。ウィンターヒートに登場する8種目はどれもスピード感にあふれ、爽快感がバッチリ楽しめるものばかりだ。さすが開発時に各競技種目を徹底取材したというだけあって、生の興奮がそのまま伝わってきそうな勢いだ。そしてもちろん2P対戦も可能で、爽快感と同時に勝負の緊張感もしっかり味わうことができる。それでは競技の8種目を、ここで紹介しよう。

<8 competition items>

- ●スピードスキー
- ●スキージャンプ
- ●ダウンヒル
- ●ショートトラック・スケート
- ●スラローム
- ●ボブスレー
- ●スピードスケート
- ●クロスカントリー

これら冬のスポーツを代表する競技で、今回はどんな戦いが繰り広げられるんだろう。

新たに2人が参戦！計8人のキャラクター

<8 characters>

戦いを繰り広げてくれる8人のプロフィールをざっと紹介すると…。

- ●日本代表工藤　丈（オールラウンド型）
- ●USA代表／リック・ブレイド（オールラウンド型）
- ●ノルウェー代表／ヨハン・ステンセン（ノルディック型）
- ●ロシア代表／アレクセイ・リゲル（ノルディック型）
- ●ドイツ代表／カール・ヴァイン（アルペン型）
- ●フランス代表／エレン・レジアーニ（アルペン型）
- ●中国代表／リー・ホアン（スケート型）
- ●イギリス代表／B.B.（スケート型）

こんなところだ。8人のキャラクターはそれぞれ特性があるので、性能を考慮してマイキャラを決定しよう。

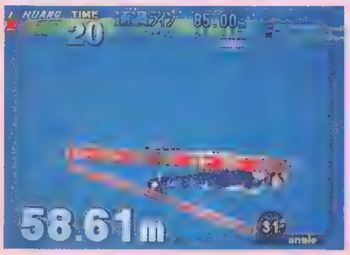
そして前作デカスリートで好評だったリアルなモーションは、しっかりと今回にも受け継がれている。ゴツいキャラがすっころび、カワイイ女キャラが悔し涙をながしたあの絵を思い出してほしい。前作と同じく「ST-V」基板を用いた今回も、そのクオリティーに遜色はない。8人が今回はいったいどんな暴れ方をしてくれるんだろうか。続報を楽しみに待っていてね。

長野オリンピックもあと僅かで開催される。その熱気高まる昨今、ゲーセンにひと足先に登場するウィンターヒートにまずどっぷりひたってから、オリンピックをテレビで眺める。う～ん、いつもよりヒートすることは間違いないでしょう。

8大競技がコレだ!! 冬を彩る



スピードスキー



スキージャンプ



ダウンヒル



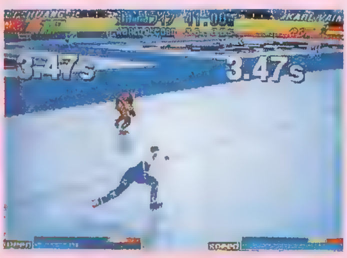
ショートトラック・スケート



スラローム



ボブスレー



スピードスケート



クロスカントリー

らぶらぶパワー全開!コミカルパズルゲーム登場

LOVE²♥パズル にぎりん

©マルカ株・有MOSS

マルカから、ちょっと（かなり?）個性的なキャラクターの、らぶらぶ（笑）なパズルゲームが登場！その名も「LOVE²パズル にぎりん」。ブチ切れ寸前のセンスに脱帽。

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡

DATA

発売日／9月下旬予定
ジャンル／パズル
操作／2ー2
メーカー／マルカ

MAKER COMMENT

マルカ初の基板ゲームです。あっさり仕上げようと思ったら、こんな濃厚なデキになってしまいました。やり込むと、さらに味が出ます♡見かけたら、一度プレイして下さい。ホントの愛が、そこにあるかも…!?



基本は落ちモノパズルゲームでもラブラブ

「にぎりん」のゲーム内容は、基本はいわゆる落ちモノ系のパズルアクションゲームで、画面を2つに分けて、攻撃玉を送りあうタイプの対戦型パズルゲームである。

しかし、このゲームで注目したいのは、何といっても、その個性的なキャラクターたちなのだ。使えるキャラクターたちは、8組のカップル、総勢16人がいる。その中には、SMの女王様や、マッチョ、コギャル、コスプレ少女、フィギュア(?)、オタクといった、ちょっと（かなり）アブノーマルなキャラが多く、楽しめること請け合いである。

また、使用キャラクターたちのほかにもボスキャラクターが2組存在するぞ（これまたおかしなカップルである）。

ゲームセンターに、そろそろ登場する予定なので、ここではカンタンなルール説明と、キャラクターたちの紹介といってみよう。

キャラクターたちは、それぞれカップルになっている。どのカップルを選択するかは、キミの自由だ。



とっても個性的なキャラクターたちが登場。



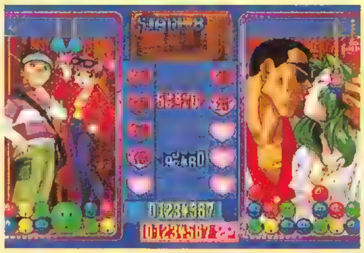
どのカップルを選ぼうか?プレイヤーが使用できるのは8カップルの16人。

玉をつかんで落とすだけのカンタンルール

にぎりんのルールは、あらかじめ画面に配置された"玉"(?)を、画面の上方にある"アーム"でつかみ、アームを回転させて落下、玉をタテ、ヨコ、ナナメに3つ以上並べて消していくのが基本ルールだ。

玉が消えるのはタテ、ヨコのみで、L字型は消えない。どんなものなのかはプレイしてもらうのが一番だが、「とっかえだま」に近いカンジだろうか?

玉をつかんで落とすところが"にぎりん"のゆえんたるところかもしれない(!?)。


画面上部にあるアームを操作して、玉を消していく。ルールは簡単。

"おおだま"をたくさん作って大連鎖

基本のルールに加えて、にぎりん独特の面白い要素として挙げられるのが「おおだま」の存在である。

「おおだま」は、通常の玉が4つ並ぶと自動的におおだまに変化するモノで、性質的にはノーマル玉4つと同じ性質をもっているのだが、消したときの爆発がノーマルよりも大きくなり、連鎖させやすくなる。

また連鎖についてだが、連鎖は、玉を消したときに玉が爆発し、そのときに上に乗っている玉がすべて連鎖して爆発するようになっている。おおだまは、その連鎖範囲も大きくなり（ズレていても連鎖する）、大連鎖にはかかせないアイテムとなるのだ。覚えておこう。

基本はこんな感じで、玉をどんどん消していって、相手側にどんどん玉を送り込んで攻撃していくのだ。

とっつきやすいルールなので、とりあえずプレイしてみるのがいいかも。


玉を消すと、その上にある玉が爆風で消える。おおだまの使い方がポイントだ。

選べるモードは3種類 キャラ別ストーリーもあるぞ

ゲームモードは、3つのモードがあり、それぞれ、「対コンピューター戦モード」、「練習モード」、「対戦モード」、となっている。対コンピューター戦モードは、選んだカップルで対戦していくのが、ストーリー仕立てになっているモード。練習モードは、もくもくと玉を消していくモードだ。

対戦モードは、そのまま対戦プレイ専用のモードである。

1Pモードでは、キャラごとに違ったストーリーがあり、対戦前のデモなども充実しているのでオススメだ。

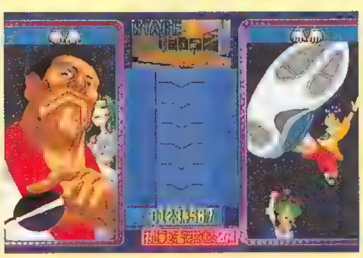
とにかく個性的なキャラクターが目白押しの「²LOVEパズルにぎりん」。落ち物パズルとしては久びさの新スタイルだけに注目したい。

ゲームセンターで見かけたら、一度プレイしてみてはどうかな?



対CPU戦では、キャラごとのストーリーが楽しめる。


キャラクターのインパクトはオープニングだけでも十分伝わってくる。って伝わり過ぎー


各キャラの連鎖時のセリフも面白い。ゲームセンターで見たらよく聞いてみよう。

NEW GAME初弾



なりきりコスプレーズ

出現場所：イベント会場

烈　剛(retu tuyoshi)
年齢：11歳　分類：熱血少年
特徴：何でも教えてくれる、姉のようなメイを慕う熱血少年。趣味はミニミニ4WDの大会に出ること。ゲームやアニメが大好き。

埴井　メイ(hanii mei)
年齢：14歳　分類：コスプレ
特徴：かわいい弟のような剛を慕うコスプレ大好き少女。剛と同じで、ゲームやアニメが大好き。

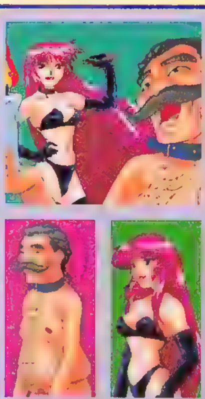


爽やかノーマルズ

出現場所：遊園地

鈴木　俊介(suzuki shunsuke)
年齢：20歳　分類：大学生
特徴：爽やか大学生。中原祥子と清い交際を続けている。1人だと爽やかだが、2人一緒になるといちゃいちゃして超ムカツク人達。

中原　祥子(nakahara syoko)
年齢：19歳　分類：短大生
特徴：汚れを知らぬ爽やか短大生。鈴木俊介のことを心の底から愛している。

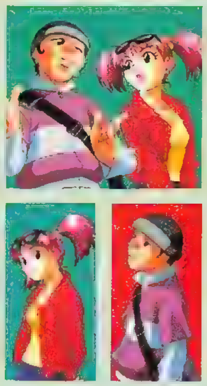


コールミークイーンズ

出現場所：公園

神崎慎太郎(kanzaki shintarou)
年齢：56歳　分類：M男
特徴：一代で神崎グループを築き上げた有能な経営者。普段威張っている分、女王様の前では忠実な犬になる。営業二課に窓際が勤めている。

クイーン　ありさ(queen arisa)
年齢：24歳　分類：女王様
特徴：新宿SM界のトップに君臨する女王様。その甘美な責めで今までに何人もの男達を、骨抜きにしてきた。



ムショクコンビーズ

出現場所：ゲーセン

軽井　則男(karui norio)
年齢：22歳　分類：プータロー
特徴：その日暮らしを満喫する、超いいかげんプータロー男。将来は何かでっかいことをやろうと考えてはいるようだが、いつまでたっても実行しない。

後野　末理(atono maturi)
年齢：19歳　分類：フリーター
特徴：高校を卒業してバイトをしながら気楽にわが人生を楽しんでいるわがまま女。繁華街で遊んでいるところを則男にGETされた。

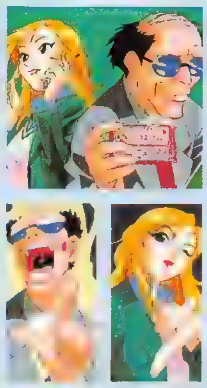


ノンケ＆モーホーズ

出現場所：レストラン

ローズ　三島(rose mishima)
年齢：36歳　分類：ホモマッチョ
特徴：ホストクラブ〝ローズ〟を経営するムキムキホモ男。今日は店のNo.1ホストである拓哉をオーナーの権限で無理矢理デートに誘い出した。

森　拓哉(mori takuya)
年齢：23歳　分類：ホスト
特徴：ホストクラブ〝ローズ〟のNo.1ホスト。物語が進むにつれ段々モーホーへの道が開かれていく…。何人もの女性達を虜にしたが、三島までも虜にしてしまった。

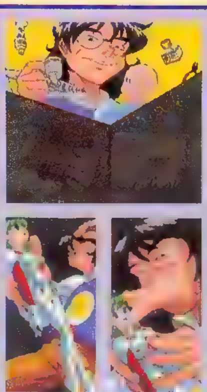


エンジョイコーサイズ

出現場所：センター街

窓際　関世(madogiwa sekiyo)
年齢：47歳　分類：ハゲリーマン
特徴：会社でたたかれ、家でもたたかれ、人生に疲れてしまった、中年サラリーマン。今日はちょっと勇気とお金をだしてコギャルとデート。

青山　エリ(aoyama eri)
年齢：16歳　分類：コギャル
特徴：お金が全てのプロのコギャル。男達がちやほやするのをいいことに、それを利用し、贅沢な毎日を送っている。性格めちゃワル。



まにあっち

出現場所：デパート

大田木　宅郎(ootagi takurou)
年齢：26歳　分類：超オタク
特徴：1/6島風レア人形をこよなく愛する。バーチャル恋愛変態男。すでに人間の女性に対する好意は持てないようになっている。

1/3島風　レア(1/3shimakaze rea)
年齢：17歳　分類：フィギュア
特徴：アニメに出てくる人気キャラクターのフィギュア。たぶん、宅郎に買われたことを悔やんでいるに違いない。



青春熱血スポーツマンズ

出現場所：スタジアム

足谷　翔(ashitani kakeru)
年齢：18歳　分類：サッカー少年
特徴：クールなサッカー選手。将来Jリーガーになるため に日夜、猛練習を続けている。

筑紫　優子(chikushi yuuko)
年齢：17歳　分類：マネージャー
特徴：部のエース翔を一途に追いかける、熱血純情マネージャー。恥ずかしがり屋で告白できず、翔になかなか気付いてもらえない。

ジャンプの爽快感がたまらない!

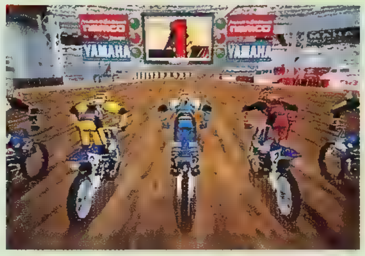


お題はモトクロスレース。その派手なジャンプアクションを体験できちゃうぞ!

担当：キャサ夫

ゲーム内容に伴った操作感覚が新鮮！

ナムコから大型体感レースゲーム"モトクロスゴー!"が発売されることになった。モトクロスといえば知っている人も少なくはないと思うが、荒れたダートコースをバイクで走り、次々と設置されている丘（ジャンプ台）を越えて走る。これが簡単なモトクロスの内容だ。



臨場感あふれるこのスタート時。緊張するぜ！

モトクロスゴー!は一本道のコースを往路、復路、さらに往復するといった3種類の選択がプレイヤーの好みによって可能。ゲームの面白さはこれまた抜群!まったくゲームを知らない女の子でも簡単に操作ができ、派手なジャンプアクションを体験できてしまうのだ。

バイクアクションは本物に近く、より忠実に再現されている。ダートでのカウンターステア（二輪ドリフト）はもちろん、ジャンプの仕方でもアクションが異なるようになっているのだ。

さて、気になる操作方法だが、DX、SDともに操作は一緒。50インチか29インチのモニターがあり、その手前にはバイクの車輪を取ったシート部分が…。それに股がり、まさにバイクを乗るかのように操作する。

操作に関しての特殊なところは、ハンドル、シートが左右に可動するほか、モトクロスならではのバイクの上下の震動も体験できる（DXのみ）。



もちろんコース上はなんでもあり！こんなバンクも走っちゃう。

DATA

発売日／未定
ジャンル／レース
操作／特殊
メーカー／ナムコ

MAKER COMMENT

通信機能搭載の3D-CGモトクロスバイクレースゲームです。ジャンプの壮快感や逆ハンの楽しさを、最新システム23の繊細な映像と2輪モデルシミュレーションを使ったリアルな可動筐体で、白熱のダートバトルが行えます。さらにレースシーンを派手に演出するアクションジャンプを華麗に再現！レースが更にヒートアップします。

上下・左右・ハンドルと究極の体感システム搭載



ジャンプの爽快感!!





10を超えた華麗なジャンプアクションを見ろ！

モトクロスにはジャンプアクションが付きものだ。もちろん、それは忠実に再現されており、その爽快感は未知あふれるものがある。

シートが上下に震動するのも、そのアクションをより一層リアルに体験できるからだ。テクニックを磨けば本物より凄い走りも夢ではない！

最高4人での通信プレイも可能。街へ出て、アーケードへゴー！そして"MOTOCROSS GO!"をプレイだ。





カウンターステアによる二輪ドリフトも超重要!!

がんばれ全日本！

LIBERO GRANDE

リベログランデ（仮）

©1997 ナムコ

独特なシステムで送り出すナムコサッカーゲーム登場

担当：SHO

DATA

発売予定日／未定
ジャンル／スポーツ
操作／8-3
メーカー／株式会社ナムコ
開発状況／40％（AMショー時）

MAKER COMMENT

プレイヤー自身がゲームの中に世界のフィールドに立ち駆けめぐりゴールを目指す、新感覚の3Dサッカーゲームが登場！チームメイトを遠隔操作で巧みに使うゲームメイクやレバーとボタンを連携操作で華麗なボールコントロールも可能！さらに通信対戦・協力プレイで熱い戦いが楽しめます。

視点が独特

サッカーゲームといえば、フィールドを横にした画面が多く、そこからフィールド全体を見渡せるようにプレイをするといったものが多いのだが、今回発売となるリベログランデは1人の視点からという独特な視点でプレイする形となる。つまり、プレイヤーはゲームの世界のフィールドに立ち、自分の分身をコントロールするのだ。あるときはディフェンスの要として、あるときは最前線のストライカーとしてゴールを狙う。まさにプレイヤー自身が選手となり、自らの判断でフィールドを駆け巡る、斬新な視点によって一体感をえることができる。また、遠隔操作でチームメイトに指令を出し、巧みなゲームメイクが可能。さらにレバーとボタンの連携操作によって華麗なボールコントロールもできるというわけだ。



自分の視点。こんなに大きいのだ。



相手の選手と接触するときは大迫力！

操作方法

レバーとボタン3つといった基本的な操作系なのだが、レバーは前進と方向転換。ボタンは味方に指示を出すものが2つとシュート、センタリングのボタンが1つだ。

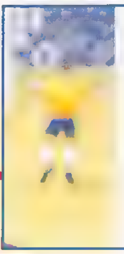
操作図を見てもらえばわかると思うのだが、このゲームはチーム全員を動かすわけではなく、特徴のある10人の選手から自分の好みにあった選手を選択し、その選手だけを動かすという変わったゲームなのだ。よって、方向転換で自分のチームの動きを見ながら、指定したチームメイトに指示を出したりすることができる。例えば、相手の選手からボールを奪うように指示を出したり、チームメイトから自分にパスを出させたりする操作が基本となるのだ。当然自分でボールを持ってシュートを狙うこともできるし、センタリングを上げて、シュートを打たせるということもできる。とにかく一風変わった操作が可能となる。



自分がボールを持たないときもある。

新機軸採用





味方の選手に指示が出せる。自分で切り込むか、味方にパスを回すか、選択権は自分にある。

プレイヤー



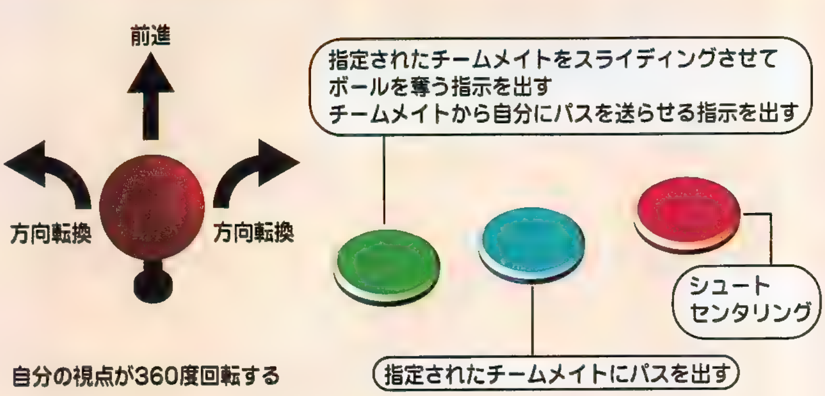
新感覚のゲーム

今までチーム全体をプレイしてきたゲームが多く、1人だけを動かすというゲームは初めての試みだろう。

ゲーム全体を把握しなければ、うまくならないようなゲームと違い、自分の選手だけに集中しているだけでいいのでプレイ感覚も難しくはないはずだ。しかも、気に入った選手だけを動かすので、感情移入しやすく、よりゲームを楽しむことができる。

だんだんゲームに慣れてきたら、チームをどのように動かすのか考えるようになるだろうし、戦略的にもマニアックなことができる。

対戦はもちろん、協力プレイも可能なのでいろいろな楽しみ方ができるため、非常に楽しめるゲームだ。



ジャンプに夢中になると…タイムが!!

SEGA Water Ski

©SEGA 1997

ルールをしっかり覚えて、まずゴールすることから!
本物の水上スキーも体験してきました!
担当：ずるずる

DATA

発売予定日／発売中
ジャンル／スポーツ
操作／特殊
メーカー／セガ・エンタープライゼス
開発状況／100%

MAKER COMMENT

「セガウォータースキー」は軽～い気持ちで遊んで下さい。格闘ゲームみたいに意気込んではダメです。「笑顔でジャンプアクション!!」そんな遊び方をしていただけたらうれしいです。(AM1研)

スキーとどこが違う?

簡単にいえば下が雪か水かというぐらい。もっと探すと下るのではなく、引っ張られるということ。さらにいうとゆっくり滑れないこと! ゆっくり滑ったら…沈んじゃいますから! そんな感じです!

まずは操作から!

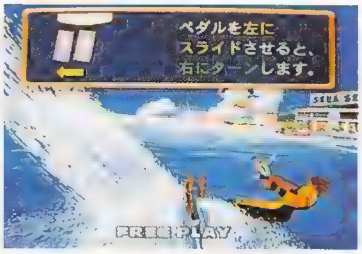
操作は基本的にスキーのゲームと同じ。そのシステムに水上スキーならではのアクションができるように手が加えられている。

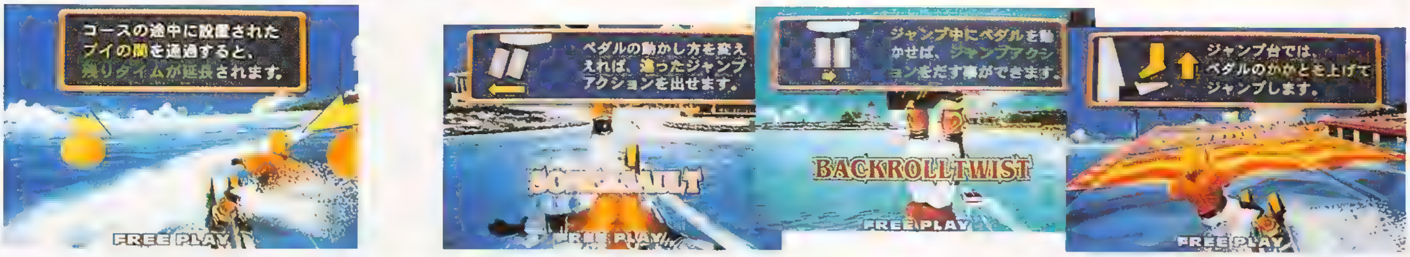
そのあたりをデモで流れる操作説明を見つつ確認していきたい。ポイントはアクションをするところだ!

しっかりバーを握り、激しいアクションに対応（入力するために）する!

見た目では下半身がすっごく疲れそうだが、実際にやってみると実は腕がつかれる! そこ、本物と同じだった!







キャラクターに特性あり!

ジャンプかコントロールのどちらを重視して滑ろうか?



ちょっとしたアクションも!

ジャンプして得点を競うゲームなのだが、何も考えずにやってしまうとジャンプ台以外はひたすらタイムを増やすことだけを考えがちー そこが狙い目なんだな!



なんと滑るだけしかできないと思うところで片足を上げたり後ろを向いたりもできる。ジャンプだってできるぞ!

ジャンプ台以外でも点数が稼げる!

ジャンプ台じゃないところでもジャンプができるわけだが、でもそれだけでは得点にはならず、ただひたすら体力を削るだけになってしまう。

何とか点数にならないのだろうかと調べていくと…。



ボートにより作られる波を使って横転ジャンプをすることで得点が得られるのです!

上手にやるとなんと2回転も可能! さらに高い得点が得られるのだ! す、すごい!

でもこれ、テクニックがいります! 難しいっスよ!

さらに高度なジャンプへ！

さて、ジャンプ台のあるところでどうだろうか。

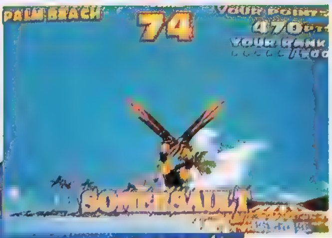
台になっているので、さっきのデモで習ったようにカカトで「ガン」と一度踏んであげればジャンプができる。これで得点を得られるが低い。

でももっと高い得点を得るにはどうすれば…それもデモにもあったように、フット部分を動かすことにより、アクションのあるジャンプのコマンドを入力することができる。

これにより高い得点を出すことが可能になる。

でもそれもタイミング（ジャンプ台のどこで入力するか、で変わってくる）により得点が上下することも覚えておきたい。

まずはしっかりジャンプをすることが大切。それができないことにはアクションをするための入力時間を作ることができなくなるからだ。もちろん素早くできないとね！





カカトを「ガン」と踏み、もう一度「ガン」と踏んだり、右や左にフット部分を振ることで、いろいろなアクションをしてジャンプをすることができるのだ！

さらに付け加える要素として、入力するタイミングを変えることにより（二度入れっぽい入力）、さらに高度なアクションもすることができる。当然得点もぐんと上がる！





ワンポイント攻略 初級コース編

何はともあれ体験しなくては！ということで滑ってみることにしましょう。

まずキャラクター選びですが、もちろんジャンプが得意なタイプを選びます！



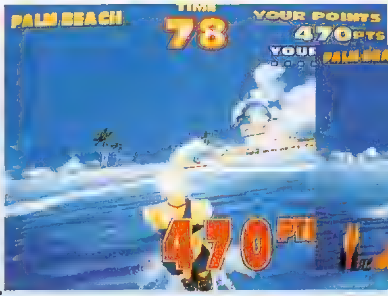
まずスタートから。

スタートすると台から水上へ出るのですが、このとき、ちょっと空中に浮いていますよね！となれば…できるんですジャンプが！もちろんアクションを入れて得点獲得！



GO！のサインの直後に「ガガガン」と入力して…これ！

ジャンプできるところがジャンプ台以外もOKと書いたけど、次のシーンのようなところも…大丈夫！強引だけどできるのです！えーい！









ジャンプ台じゃない部分も使ってビッグエアを決めるぞ！

どこでジャンプの入力をするかがポイント。いつものようにやると…できないですねえ。では…それは次回にお教えしましょう！

てなわけでゴール！しっかりタイムを増やしながら来れたかな？ムキになってジャンプしているとゴールできないぞ！ほどほどにね！



「S」クラス入り！これ大変っス！とにかく高得点命！



水上スキーやってきました！ in浜名湖

実際にやってみるしか！というわけで（偶然チャンスができただけ！）浜名湖で水上スキーをやってきました！

雪上では自信があるけど、水上では…不安たっぷりでいざボートでGO！

ひと通りレクチャーされたあと、2本ある板の、1本を持ってドボン！

水に浮きつつ板を付けるのに手間どる手間どる！1本付けてもう1本付けて…（最初は時間がかかった！）いざ！

ボートが動いてヒモがのびて…GO！ザバーン！あ、あれ？水の抵抗に負けて立てな〜い！意外に腹筋、腕の力がいることを確認（2回沈没…）して3回目へ！

「よっ！」とタイミングを合わせて…立った！と思ったら今度は水上でのバランス取りに失敗！また沈没！

てなのを2、3回くり返したら数百m立てるように！

立てるようになったら…当然ターンへ！とはいうものの波がまたすっげえライバルだったりする！スキーでいう「コブ」を乗り越える感じでいったら…越えた！グー！

そんなこんなで一気に、2kmぐらいは滑れるように！（腕がもたないですわ！）

いや〜面白いっス〜これ！体力勝負だけどまたやりたいです！さてゲームは…。

「プラス」を楽しむ!

SCUD RACE plus™

**「プラス」された部分をクローズアップ!
特殊なクルマはこう乗って遊ぶ!
大丈夫かなぁ?**

担当:ずるずる

「ミラーモード」で遊ぶ!!

新たな遊びの要素を加える形となってパワーアップをした「スカッドレースプラス」であるが、新しいコースとそのコースで走れるマシンについては前号で説明した。今回はそれ以外にも触れよう。



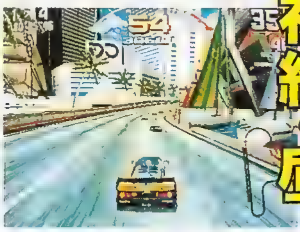


右の写真、どこかおかしくないですか?よ〜く見ると…コースが裏返っている!これが「ミラーモード」です!


上級


中級


初級・夜


初級・昼

初期設定の視点③から変えて走ろう!

さて前号からの続きとして「超初級」コースで使える4タイプの乗り物について今号はつっ込んでいってみたい。

今回注目するところは視点。各自プレイをするとき、見やすい、やりやすい視点を選んでプレイをしていると思う。



これが視点①。さてどの乗り物での視点でしょう?

でもこの「プラス」で増えた4タイプは、今までのようなレースカーの形ではなく、かなりレースに適さない形をしている。そこで気になるのが視界だ!

コインを投入してプレイをすると通常は視点③から始めることになる。この視点③、自分の乗り物の少し後方から見ているため、視界はいい。

もし視点を変えたら…というわけでそれを調べてみた。



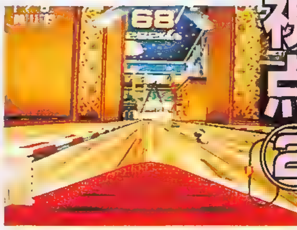
ジャッキー爆走!!

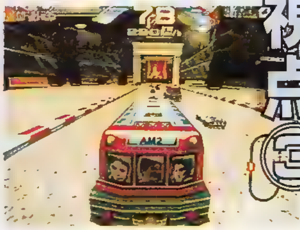
ボンネットバス

この乗り物でスタートをすると…視点③ではその大きい車体のせいで前が見にくい！

これでは手前にいるクルマが見えないので、この乗り物では視点④をオススメします。

視点②はというと、おわかりのようにドライバーズ視点となります。これでもいいかもしれませんね。でも長いからバックが…（関係ねえ！）。


視点②


視点③


視点④

戦車

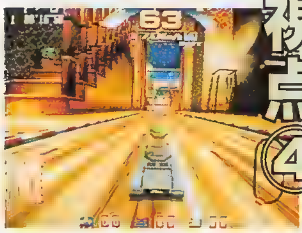
さて戦車ですが、どうでしょう視点③ーこ、これでは前が…ボンネットバスよりひどい状態といえるでしょう。

これではいかんということで、スタートをしたら視点④に変えるようにしてください。

視点②では、砲身の下からの視点となるため、砲撃がしやすそう…でも遠距離射撃はちょっとつらそうですね。


視点②


視点③


視点④

猫

これの場合、「乗る」ではなく化けるといったほうがいいかもしれませんね。

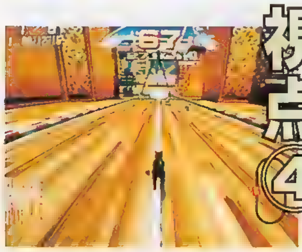
さて猫ですが、視点③でもかなりいい感じだと思います。

視点④で走ると、先が見えるので使えそうですが、いかんせんよく曲がるためにインに寄るのが怖いです！

視点②は…頭がジャマでとても使えそうにないです！


視点②

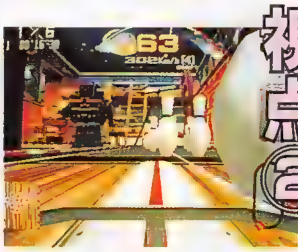

視点③

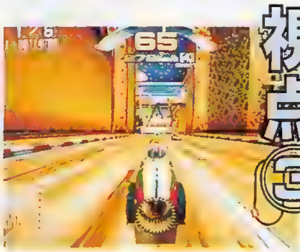

視点④

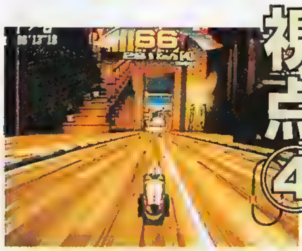
ロケットカー

ロケットカーは、4タイプの中で唯一レースカーに近いものなので、視点の変化についてはそれほど問題はなさそうです。

視点③は、マシンがよく見えて操作しやすそうだし、視点④は、まわりを把握しやすいしね。視点②でもOKではないでしょうか。ただ超加速時のウイリー状態が…。


視点②


視点③

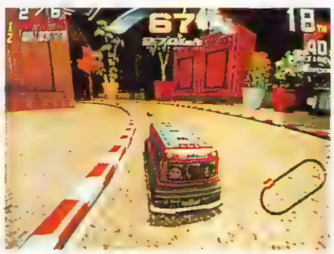

視点④

スピード維持が重要！「ボンネットバス」

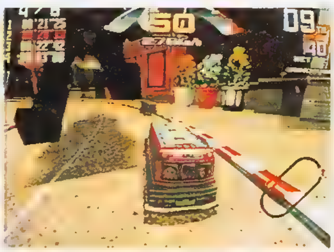
さて次は個々に走り方を書いていこうと思う。

まずはボンネットバス。

これの特徴は、大きい上に重い?せいか加速がとても鈍いということ！


少しスピードを落とし、キュッとハンドルを切ってドリフトへ。

そのためどこかにぶつかる、他のマシンと接触するなどというスピードの落ちる原因とは決して付き合わないようにしないといけません。ノーミスで走ればいいんだけど…。


減速しないと…クラッシュへ！おっと横をでかい猫が通過！

ちなみにスピードに乗るとけっこう速いです。そのおかげで、コーナーでは減速が少し必要。しないと…さらにタイムを遅くすることに！



意外に安定？いや…「戦車」

戦車の特徴として「弾が撃てる！」がありますが、戦車でレースをしながら射撃をするなんてこと、あなたはできますか？こりゃあちょっと…。



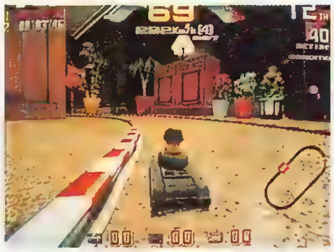
狙いをつけて…バシューン！当たり〜！バスはこれで19台目！

砲身が単体で動けばラインを変えなくても狙えるけど、狙うためにハンドルを切るようでは…速くは走れません！



走ってボーリングして射撃までできるこの戦車。どう？

いつもライバルがイン寄りにいてくれればラインをトレースしつつ射撃もできそうですが、さすがにそれは難しい。我慢して走るしか…。



ひたすらインをキープ！えっ射撃は？やっているヒマなーし！

マジに走るとどうなるか。この戦車、きっかけを作ればドリフト走行ができます！



オラオラ〜！といいつつポルシェを抜く！あと1台で1位だ！

早めにハンドルを切り込み、（強引に！）戦車のテールを外へ出すようにすればOK。あとはカウンターのみ！

どこまでインへ寄れる？「猫」

4タイプの中で一番特殊といえるのがこの猫。

猫を初めてプレイすると一番ビックリするのがそのハンドリングの鋭さだ！

少しハンドルを切っただけで一気に曲がり出す！それを知らずにカーブに入ると…インの壁に…ドーンとぶつかる！（でもクラッシュしない）



猫の利点はそのスマートさにある。で、でも寄りすぎると…。

まずはその急なハンドリングに慣れること。これをクリアしたらミリ単位でラインを変えられるようにしていく。



こんな狭いところでもOK！手は…すっごく力を入れてます！

スピードがあまり出ないため、全開のまま1周できる。これでインを攻めれば…。おーっとタイムが安定する！



どうですこのタイムの安定の具合は！震えまっせ手が！

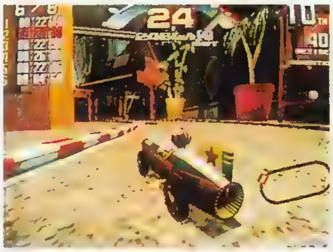
一番攻略性あり？「ロケットカー」

攻略しようとしたら一番難しいのがこれ、ロケットカーだろう。

その難しさとは、その出すぎるスピード！ロケットブースターを使えばすぐ400㎞／hに達するが、使わなくてもコーナー出口でしっかり加速できれば400㎞／hにとどくのだ！これでは…曲がれるはずもない！

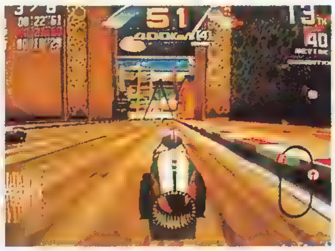


クラッシュしたくなければ思いきりブレーキをして走ること。



少しスピードを上げ、ドリフト走行にもチャレンジ！怖い！

まずはどこから減速をするかを覚えること。かな〜り手前です！その上でドリフト走行を覚える。立ち上がり重視でラインを構築していくのが速く走れるコツでしょう！



超加速をしなくても400㎞／hへはとどく！使い方次第だね。



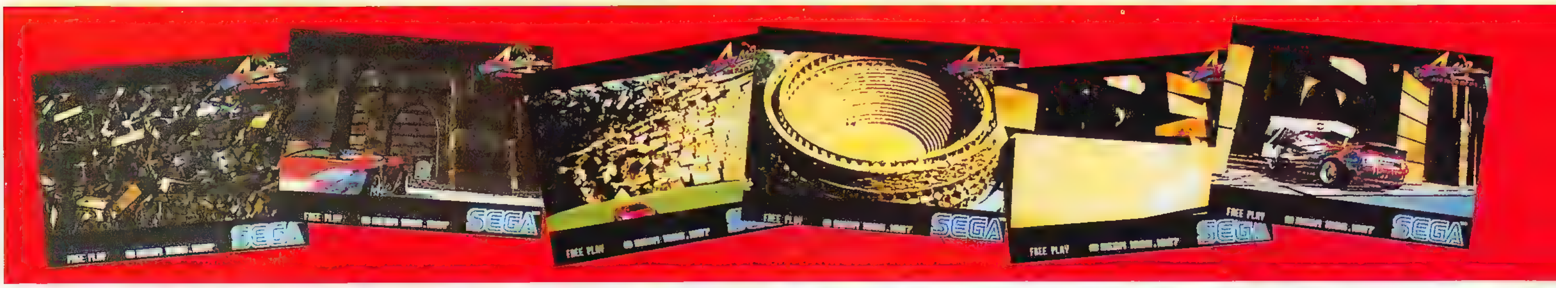
点火！すると前が持ち上がってウイリー状態へ！

ボーリングを楽しもう！

今までの車で走ると…とくにどうってことはありません。

しっかりドリフト走行をしてスピードを維持して走ればOKです！大丈夫かな？





フューチャーライダーGO!
MOTOR RAID

TM ©SEGA 1997

荒くれライダー共が一堂に会して、ルール無用の残虐レースがはーじまーるよー。

担当：渕健

君も風にならないか!?



さァ！レッツライドオン!!

マシンと書いて愛馬と読むのがナウい！

体感ゲームのホームラン王としてその名を轟かせているセガ・エンタープライゼスから、久しぶりにバイクゲームが登場するぞ！

ただ普通に走るだけじゃなく、立ち塞がるライバルたちを実力排除しながらゴールを目指せ！

ＡＭ１研が満を持して送る近未来を舞台にした愛と夢のバトルレース、その名も「モーターレイド」ーイカしたネーミングに君のハートもいちころだ!!

ゲーム内容など

筐体写真を見てもらうとわかると思うが、このゲームはバイク型筐体にまたがって、アクセル&ブレーキ、そして体の左右の振りで自機を操作するタイプである。

プレイヤーは４人の近未来ライダー&近未来バイクの中から、君の分身となる運命共同体を選択し、様々な惑星コース（近未来）を走破するのが目的である。

４人のキャラクターたちにはそれぞれ特性パラメーターがあり、当然の如く部門ごとに得手不得手が設定されている。

攻撃全般に影響する「アタック」、加速力に影響する「アクセル」、コーナーリングでモノを言う「グリップ」、トップスピード、この４つのパラメーター設定により個人差が出ているわけだ。

穏便に逃げ切るテクニシャンライダーを選ぶか、走った後にはペンペン草の一本も残らないよーな処刑ライダーを選ぶかは君次第。



5つの惑星コースを制覇するのが目的なんですね。



まずはプレイヤーセレクト！マシンを傾けてキャラを選べ！



見たまえ。何げにバイオレンスな香りがするだろう。

走りに刺激が欲しい人へ

ハンドル部分には普通のバイクゲームには無い「パンチボタン」「キックボタン」など、このゲームならではの秘密ボタンがついている。ただ走るだけではなく、これらのボタンを効果的に使いこなさないとゴールは見えないぞ。

タイム内にコースを走破することはもちろんだが、ライバルたちに遅れをとらないようにするのも重要。

うまく攻撃ボタンを駆使しつつ、他のバイクゲームでは味わえない独特の疾走感を味わってくれ。

普通のレースゲームと比べると、アクション要素も多分に入っているこのゲームだが、「走り」のほうもしっかりと作り込まれているぞ。

各バイクに内蔵されている「ターボダッシュ」。この秘密兵器をどれだけ有効に使えるかが走りのカギだ。

様々な新要素が盛り込まれた「モーターレイド」。見かけたら是非プレイしてみてくれー！



近未来もヨロシク



RVを速く走らせるには？



いかにコースを攻略するか！
RVで走るレースも熱くなりそうだ。

担当：するする

RVで爆走!!

RVというとアウトドアの足というイメージ（現場へ行くための交通手段）が強いんだけど、その車体の大きさや性能からもわかるように、オンロード以外を走破できるように作られているのがわかる。

となれば…そういった凸凹なコースを走らなきゃあ面白くない！

そんな欲求を満たしてくれるのがこのゲーム！

そこに登場するのは、クルマ好きでなくてもここで出てくるクルマ、見たことがあるのではないでしょうか。



まずはゲーム進行から

コインを投入するとまずゲームのモードセレクトから始める。

モードは2つあり、1つは3つあるコースを1つずつクリアしていくもの。



3つのコースを走り抜くモード！

そしてもう1つは、3つあるコースの中から1つ選んでそのコースを周回するというものだ。

この2つのうち1つのモードを選び、次へ進む。

すると今度はクルマのセレクトに入る。

クルマは実在する3タイプとこのゲームオリジナルのクルマ1タイプ、計4タイプの中から1台を選ぶ。

選べるクルマはどれもRVとして有名なものばかり！

三菱のパジェロ、ランドローバーのディスカバリー、トヨタのハイラックスピックアップ、そしてもう1台、ネオジオ、フィールドフォックスSNKオリジナルである。



周回するモード！練習に最適！

©SNK 1997

クルマを選ぶと次は走るコースだ。

チャンピオンシップならコース順に、トライアルなら好きなコースを選ぶ。

コースが決まるといよいよレーススタート！

その直前に、視点切り替えとBGMの変更ができるよ！という表示も出るぞ！



操作は大丈夫かな？

忘れてましたシフトのセレクトの部分！

このゲームで忘れちゃいけないのがこのセレクト。

初心者にもやりやすいようにオートブレーキ付きのATがあるのです！初プレイでコースを知らないときにものすごく役に立ってくれます！



AT2はなかなか使える！上級者も必須のモードになるぞ！

どのRVで走る？

さて気になるといえばやはりクルマでしょう。いったいどんな性能を持っているのかが知りたいところ。



クルマを選ぶ！これがオリジナルのマシンだ！

RVですからねえ、ハイスピード、クイックな反応とはいかないけど、その走破性から想像できる通り、けっこう走ってくれます！



まずコースを把握することから！

さてコースですが、まずは初級のコースから。

初級というだけあって、まずコース幅があることがポイント。そのおかげでけっこうぶつからずに済みそう。

でもそれもオンロードでのお話。これがダートに入るとクルマ2・3台分ぐらいすぐズレますから！これぐらい幅がないと（あっても大変！）安心できません！

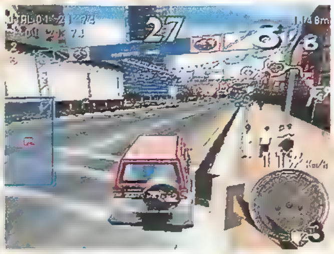


ちょっとしたショートカットもできる。で、でもハンドルが…。

気をつけたいのが対向車（これは同じレース内でのライバル―）。ちゃんと左側通行をしている（と思う）ので、左側を通っていれば大丈夫だけど、右カーブだとついインへ…うわっ～危ないって！

少しずつアタックしていこう！

中級のコースになるとコースの幅が初級コースよりも狭くなり、しっかりしたハンドリングが必要になってくる。さらにダート部分も多くなる。

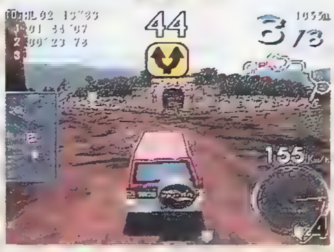


街中も走る。タイミングを合わせてエイ！インギリギリ！

ダート部分で気をつけたいのはハンドルの反動。

凸凹を走っているせいもあるけど、けっこう強く握っていないと抑えきれない。ブレをゼロにするぐらいにしないとしっかりラインをトレースすることができない。

あと分かれ道が多いのもこの特徴。どっちに行く？



ぶ、分岐！私なら右へ！そうすればインにクルマがいないはず。

※画面は開発中のものです。

君のドラテクでどこまでいける？

上級コースとなると…そりゃあもう大変って感じ！

中級でもかなりきつい感がある上にどんなイベントがあるのかというと…。



GO―スタートは街中から！戻ってくるとこでUターン！

きついカーブがある上に、ダート、そしてなんと雪道もあるのだ！雪道？そう、グリップの悪い雪道を走行。



うおーっ！雪道！グリップが悪いので、かなり早目に反応が必要。

さすがにテクニックが必要になるが、ここまでくるといかに安全運転ができるかっていうほうが重要になるかも。まずは完走することから！

あとは慣れるのみ！

前にも書いたが、コースに慣れるまではAT2で走ることをオススメする。

そのシフトであれば、オーバースピードでカーブに進入しなくて済むからだ。

そこでコースを把握していき、ATに切り替え、自分でスピードをコントロールできるようにし、そしてMTでさらに速く走るようにするのが目標となる。

あとは急カーブの抜け方。強引に、かつ早目にハンドルを切るとけっこう曲がってくれるので試してほしい。



涼しくなったこれからが本番!!



まずは操作！ 最高速を出すためにもう一度復習！
馬選びもしっかりやって1位ゴールを目指す！

担当：ずるずる

「力」をしっかり伝えるために…

「ファイナルハロン」バリバリやってますか？

自分で「馬」をコントロールしてレースをするこのゲーム、その操作方法は単純でわかりやすい。ならレースは楽勝だね！とすんなりいけばいいんだけど、実際にやってみるとこれが大変なんだよね！

どれだけ速くライディング部分を動かせるかだ！



「体力、パワーがないとだめじゃない！」という声が聞こえてきそうだけど…確かにそうだけど、どんなものにも「コツ」というものがある。

まずはそれをデモの説明でしっかり把握しておこう。

まず速く走らせるには…。



手綱を大きく引いたり押したり、その上で足場と連動させて、うまく反動をつかんで大きく動かしてやる！

もし減速するなら…。



手綱の引き具合を弱めてあげればいい。ブレーキはないからね！

曲がり方は次の通り。



頭でわかっていても、これを実際にやるとつい逆にやってしまうんだな。なおかつこれを走りながらやるのですから…混乱しないようにしたい。



あとは勝負どころで「ムチ」ボタンを押し、全力で動かし(超～速く～)スパートだ！

「馬」選びも重要！性能もチェック！

さて乗る馬についてだが、

その性能は、選んでからでないとコメントがもらえない！

というわけで今回は、選んだあとにもらえるコメントを全馬載せてみました！

追込タイプ



差しタイプ



自在タイプ









初心者用の「自在」は、万能型といったところ。流れに合わせて使えるところがいい。操作に慣れてきたらレースを楽しめる馬を選びたい。

その入門としてオススメなのは「先行」「差し」「追込」の3種。馬の性能を引き出せるかどうかは君次第だけど…。「逃げ」はちょっと大変かも！

「馬」の性能で変わる走り方

簡単に「馬」別に攻略をしていこう。

まず「自在」だが、馬群の真ん中あたりで走るのがコツ。抜け出せるように前方を空けておこう！

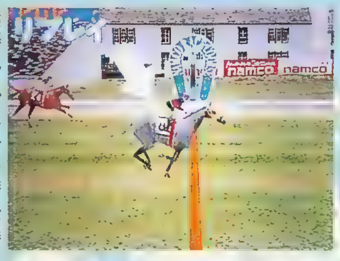




戦況を見つつトップをマークして走り、一気にスパート！



「先行」は、トップグループに入っておき、勝負どころへ来たら全開へ！目印（周りの馬）がいるので走りやすい。



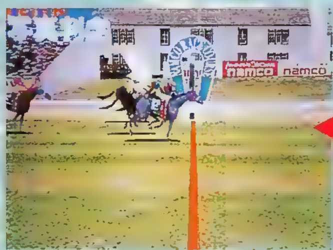
先頭グループに入り、勝負を待つのが「先行」型。

「追込」は、馬群の後方で待ちながらレースを展開。

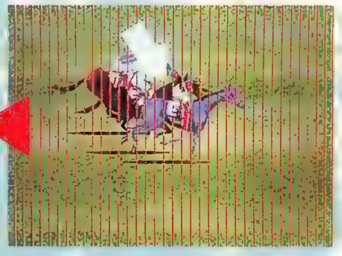
追いつけないんじゃないだろうかという不安になるが、そこは馬を信じてあげないとね！でもやっぱり必死にならないとトップにはなれない！

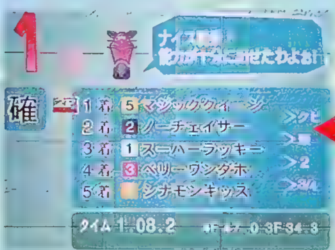
そのためかなりレースも白熱する！写真判定も多くなる。





馬群の後方で待つ「追込」型。このプレッシャーに勝てる？





「追込」型らしい展開へ！写真判定で…1位をゲット！

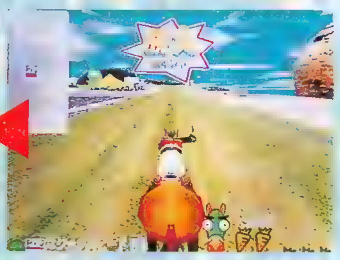
（すごいプレッシャー！）

「差し」も同じ感じの展開で走ればいいだろう。

注意したいのは、前にいる馬の数が多いので、前をクリアにしておかないと抜け出せないこと。脇に逃げておくのも一つの攻略だ！

さて残るは「逃げ」だが、この馬の場合、自分がトップに立たないといけない！







「逃げ」型はひたすら逃げる！でも力を入れすぎると…ゲッ！

ということは目印（周りの馬）がない！そのため、ついオーバーペースになることもある！これが怖いんだな！

とにかく逃げなきゃ！と思うとスタミナを使いすぎて…写真のような結果になることも少なくないはずだ！

この馬でのレースはちょっと経験が必要のようだ！

写真ぐらい引き離していても抜かれるのだからね！



ル・マン24優勝車（本物の！）ポルシェ917Kと対戦できる！

ル・マン24

LE MANS 24™

24時間を走り切るとなんとボーナスステージとしてあの「ポルシェ917K」と対戦が可能に！

担当：するする





24時間完走！ [illegible]

耐久レースを無事に完走をするとなんとボーナスとしてル・マン24レースで優勝したポルシェ917Kと対戦することができるのだ！

ル・マン24の歴史に残る名車！ポルシェ917と対戦！







その対戦は3ラップ。その中でポルシェ917Kを追い、そして抜き、ゴールを目指す。さてこのポルシェ917Kであるが、今では「ル・マン」といえば「ポルシェ」というぐらい強いポルシェであるのに、1970年以前には、またポルシェはル・マンに挑戦する立場が多かった。ポルシェはル・マンに勝つために毎年レースカーを開発し、挑んでいた。ポルシェ917Kは、1970年に優勝、その年と翌年に優勝をしたマシンなのだ。



24時間耐久レースの他にもレースがある！スプリントレースが2つ!!

さてこの「ル・マン24」というゲームなのだが、そのタイトルからわかるように、耐久レースが舞台となっている。ではそれ以外にレースを楽しめないのかというとそれができるのです！

耐久レースとは別に2つのレースが用意されているのです！その2つのレースを今回紹介してみましょう。

一つは、ル・マン24時間耐久レースで使われているサルテサーキットでのスプリントレース。

もう一つがフランスの街をイメージした市街地を走るスプリントレース。

どちらもグリッドスタートから始まるレース方式だ！



スプリントレース「サルテサーキット」



「ル・マン24」にいきなり挑戦するのもいいが、コースの下見なしでトライするのはちょっと危険！まあ実際に走ってコースを見て走るのもいいんだろうけど、耐久レースの中でそこまで楽な気分で走れるだろうか。

そんな不安を解消するためにスプリントレース方式で走るのをオススメします。

ここも制限時間がある中で走ることになるのだが、耐久レースのようにライバルを抜くことでタイムを増やす方式ではなく、通常のレースゲームのように、チェックポイントを通過することでタイムを増やすので、かなり精神的に楽になると思う。



コース慣れろ！

スプリントレースはグリッドスタート！



スプリントレースなら（っていうかじゃないけど）楽に走れる！その余裕の中で走ればコースへの慣れも早くなるし、クルマのコントロールに対しても早く慣れるだろう。

そういった意味でもこのスプリントレースで練習を積むのもいいだろう。きっと近道になるはずだ！あとは君の腕次第だけど。

スプリントレース「市街地コース」



スプリントレースのもう一つは、市街地コース。

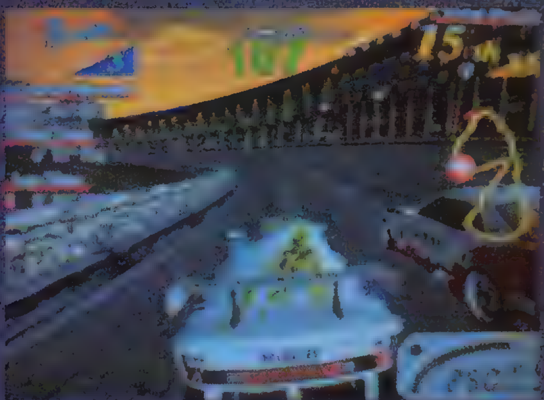
どんな街なのかというとル・マンがメインということから想像できる通り、フランスの街がモデルになっている。

それがわかるのは、街中を通っている鉄道が、フランス国鉄の看板列車である「すGV」だからです！（に見えるんですけどね、多分…）

そんなフランス風の街中を走るレースがこれ！



街中を走るのがこのレースの特徴！



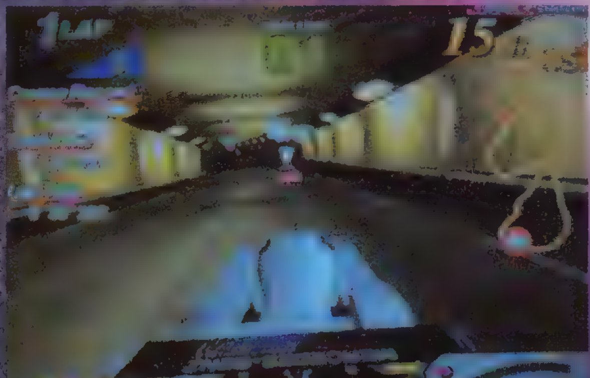
コースを覚えていないと痛い目に遭う！

いかにも外国という感じの建物を横目に走るわけだが、市街地コースというわりにはコース幅があるのでけっこう走りやすい。

ただ市街地コースならではの展開としてエスケープゾーンが…ない！これは怖い！

コースアウトイコールクラッシュってわけです！

コースの途中にはトンネルになっているところもある。明るいところから暗いところへ…でもこのゲームでは耐久レースで夜があるからこの暗さは何でもないでしょう。でも意外に難しいかも。



公道レースを実感！

超弩級コース攻略　後半戦へ！

サイドバイサイド2
エボルツィオーネ

SIDE BY SIDE 2 Evoluzione

残るコースも難度は高い!しっかりコースを覚えて、
ノーミスで走り、ゴールを目指そう!
担当：ずるずる

確実なブレーキングでゴールを目指す!! 超弩級コース 後編

さて今回は「超弩級」コースの後半へ！　というわけで攻略が途中からになりますが、大丈夫でしょうか?では走りましょう！



このチェックポイントを通過し、さあ後半戦へ！

中盤のチェックポイントを通過し、さらに加速！すると後半に入って初めてのカーブ





長い直線で加速してくるといきなり右へのヘアピン！要注意！

ヘ！ヘアピンです！かなり手前からフルブレーキをしないと曲れない！それと、ブレーキングは直進状態で90%を終わらせること。





次は左へのヘアピン！そんなに加速をしていないので楽。

1つ目の右ヘアピンを終えると、すぐ左、右、左とヘアピンが続く。1つ目の入り口ほど減速の量は少なくて済む。しっかりインを通るぞ！

さてしっかりヘアピンの数を把握しているかな?次のヘアピンで3つ目。そして右だ。しっかり暗記をしておこう。





続けて右へのヘアピン！ヘアピン、ここで3つ目です！

一気に下りながら4つのヘアピンを通過することになるが、4つヘアピンが続くということを知っておくだけでかなり安心して走れるはずだ。これでミスはなくなるぞ！



4つ目の左カーブもヘアピン！しっかりノーミスできてるかな。

4つ目のヘアピンを抜けるとちょっとしたストレートへ出る。もちろんタイムアップするべく全開で加速だ！

少し右に曲がることも忘れずに走る。すると次の右へのヘアピンへ！ブレーキ！





ここの直線で加速！この先に右へのヘアピンあり！要注意！

スピードにのって右へヘアピンに突っ込むので、進入できるスピードになるまでの距離を把握し、ブレーキングする。

目印にするため工事の看板を合わせに使うといいだろう。

この右へのヘアピンをクリアしたらすぐ左へのヘアピンが待っているぞ！

しっかりアウト側へふくら





またヘアピンの連続へ。次は左へのヘアピン！

んでインへ突っ込めるように。
またちょっとしたストレートを走るときつい左カーブへ。
これをクリアするとコースの幅が広くなる。まず緩い右カーブをインで抜け、次の左











コースが広がる！軽い右カーブのあと左へ！要ブレーキ！

カーブの進入へ！減速するぞ。
コース幅があるので全開のまま行けそうに思えるが、ここまでにかなりスピードが上がっていることを考えるとそれは無理！ましてやり込みの少ない人ならなおさら危険！
ここは、前半のヘアピン群よりも確実にその存在を忘れないようにしたい。
しっかりアウト＝イン＝アウトを実行しつつ、ブレーキを踏み（アクセルオフにて）、クリアしていく。抜けるとす





少し走ったら右へのヘアピン！ブレーキの量に気をつけて！

ぐ右へのヘアピンだぞ！
ヘアピンらしいヘアピンはここが最後になる（といっても残りのカーブはやさしくはないので気を抜かないこと）。
右へヘアピンを抜けるとコースの幅が広がる。その先にきつい右カーブが待っている！
これに対応すべく左端へ。
進入前にブレーキングして







コースが広がる！右端から左端へ！そしてきつい右への準備！

インへ！逆ハン切って脱出！
ヘアピンほどきつくないのだが、カーブとカーブの間にストレートが存在するので、減速の量を調節しなければならない難しさが続く。ここの右カーブを含めてこのぐらいのきつさのカーブがあと5つあるので、その減速量を早く自分のものにして繰り返せるようにしたいところ。
コース幅もあるので、ライ

ン取りにも気をつけたい。
きつい右カーブを抜けると左カーブが2つある。
1つ目はそれほどきつくな



1つ目の左は全開のまま走れる。アウト＝イン＝アウトで！

いので全開のままでOK！
しっかりアウト＝イン＝アウトで走り、スピードが落ちないようにしたらすぐ右端へ寄り進入の準備へ。
2つ目の左はけっこうきつい。そのためブレーキングが必要になる。それを忘れないようにし、進入前にポンとブ



2つ目の左は減速が必要！アウトからしっかり入れるように！

レーキを踏むこと。
左カーブを抜けたら次は右カーブへ。
ここの右もそれなりにきついのでブレーキングを忘れないようにする。
そのきつさをあまく見ると（けっこうここ、加速しようとしてブレーキングが遅れる）



コースが広がり右へ。軽くブレーキングして入ろう。

失敗する！気をつけよう！
コース幅が広くなっていることも考え、ラインに気を使い大きな左カーブへ。できる





かなり大きめの左カーブへ。コース幅を利用して抜けるぞ！

だけ減速を少なめにしたい。
　左カーブをクリアしたら緩い右カーブのインを突いて走るが、すぐ左端へいかないと次のきつい右カーブの進入に間に合わなくなることを覚えておこう。それが遅れると減速も遅れ、インを突くことができなくなる。
　ここはライン取りを急ぎつつ減速のウエイトを重視する。





軽い右のインを突くが、すぐ左端へ！右カーブの準備へ！

　無事右カーブを抜けたら最後のきつい左カーブへ。
　ここも同じように進入前に減速を完了させ、一気に切り込んだらカウンターをあてて出口の方向へ加速して抜けていく。いかにテールを早く振れるかは君の腕次第だ！





ここも大きい左カーブ。最小限の減速で曲がりたいところ！

　最後きつい左カーブを抜けるとき、ラインにも気を配るようにすること。
　抜けたら次の緩い右カーブをインで全開で走る。そのためにアウトへふくらんだらそのまま右端を走るようにする。
　このコース最後となる緩い右カーブをインギリギリに走りゴールを目指す！



残るのは少し！緩い右カーブだが、しっかりインをキープだ！

　最後の右カーブ、かなり長く続くので、攻めすぎてインのガードレールにぶつからないようにしたい。
　もちろんアクセルはベタ踏み状態！ガンガン加速してゴールへ！



小さいがゴールが見える！全開のまま行くぞ！

　ゴールが見えた！コースはストレートになるのでハンドルを戻すことを忘れないように！
　マシンはまだ加速中であるが、このままゴールへ！
　久々に見る明るい風景の中へマシンが突っ込んでいく…。



そしてゴール！無事にぶつからずにこれたかな？

　さてこの「超弩級」コース、いかがでしたでしょうか。
　とにかくヘアピンが多い！それが完走を妨害しているのですが、このコースは「超弩級」ですからねぇ…。



うーむ、あと20秒縮めんことには…いかん！

車を変えると走り方がどう変わる？

　さて「超弩級」コースを今回走ってみたわけだが、コースを任意で選んでそのコースの難しさを体験をすることはできても、個々のクルマの性能差による難しさの有無も体験してます？



選べるタイプはいろいろ！どれに？

　このゲームでは、実在するクルマのモデルに乗れるというのがウリなんだけど、そのそれぞれにちゃんとデータが付けられている。





　そのデータとは、車重やパワー、そしてハンドリングまで！となると個々に走りの感じが変わってくるのがおわかりになるはず！
　例えば、ランサーやインプレッサならどうだろう。今やWRCのトップを争うマシンであるこの2台、やはりそのデータが生かされていてキビキビ走ってくれる。パワーも問題ないし、操作性もグー！なら速いはず！と思うのが人間であるが、これだけテクニカルなコースならクルマの性能だけではね！となると、他のクルマでも速く走れるはず！
　やはり名が出てくるのはGT-Rや、RX-7、そしてセリカといったところ。
　ハイパワーでスポーツカーといったらこれらのクルマですから！車重があるために旋回性能がやや悪そうだが、それはパワーとメーカーの一押しクルマのメンツでなんとかなるというもの！スピードにのれば速いのですから！
　そういった意味ではレガシーなんてのも意外に狙い目かもしれませんね！
　私の体験では、コースを覚えるならシビックやレビン系、コーナーを攻めるならランサーやインプレッサ系、そして究極の速さを求めるならGT-R、RX-7を選びますね。

パルスターの続編登場！

PALSTAR BRAST

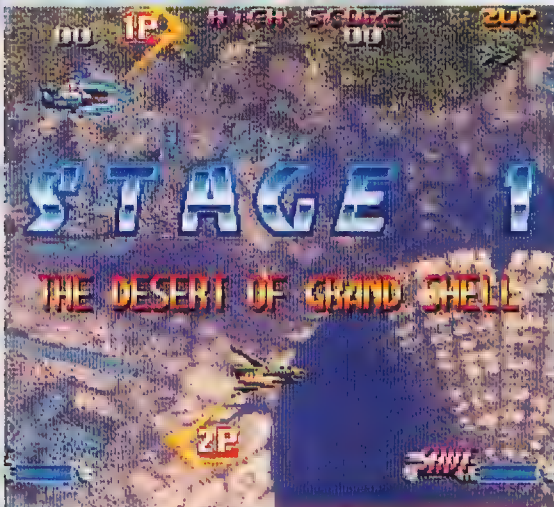
NEOGEOひさびさの横シューティング、チャージショットを使いこなせ。

95年発売のパルスターの続編、それがこのパルスターブラストだ。

細部まで描きこまれたリアルなメカが圧倒的な迫力で君を襲う。

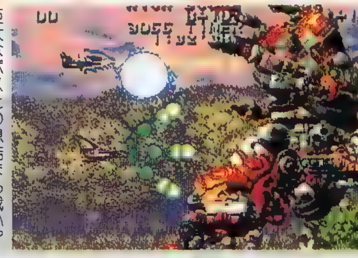
また、3DCGレンダリングによる立体感あるステージや、視点の変化するステージ等様々な演出はまさに必見といえよう。

今作では2人同時プレイが可能。それに伴いその場復帰、その場コンティニューのシステムになっていて、同じ場所でハマって嫌な思いをすることはなくなっている。これもシューティング初心者にとってはうれしい変更点だろう。



砂漠の上空からスタート。

※画面は開発中のものです。

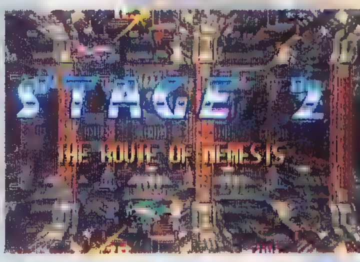

巨大なボスとの息詰まる戦い。上部の時間表示は何を意味するのか。

基本操作

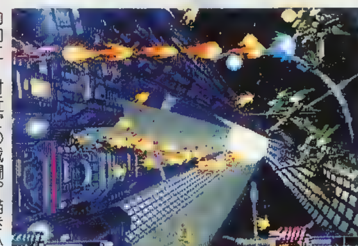
操作方法は8方向レバーと2ボタン、それぞれノーマルショットとチャージショットの発射に使用する。ノーマルショットのほうは説明の必要はないと思うが、問題なのはチャージショットのほうだろう。

このチャージショットについてはまだ詳しいことはわからないが、どうやら溜め撃ちのようなものらしい。これの使い方が攻略上の鍵になりそうだ。

また、今作では自機を4種類の機体から選択可能。機体により攻撃方法はもちろん、得点倍率も異なっていて、一切パワーアップしない上級者向けの機体も存在している。自分の腕前や好みを考えながら色々な選択が可能なわけだ。



奥行きを感じさせる背景に引き込まれそう…。


コロニー付近での戦闘。描き込まれたグラフィックが美しい。

ショット連打でパワーアップ

ノーマルショットボタンを連打するとその速さに応じてショットがパワーアップするので復活時に装備がなくて困ることはなさそうだ。

点数稼ぎも熱いぞ

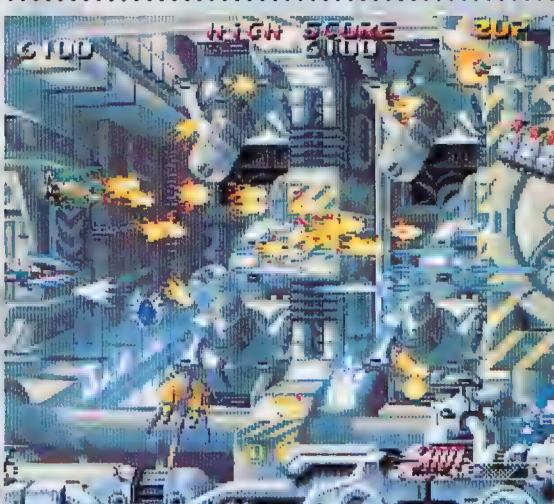
チャージショットで敵を連続して倒すと敵の点数に倍率がかかっていき、高得点を稼ぎ出すことができる。まとめ倒しのパターン作成も相当熱そうで、稼ぎ好きな人には、もうたまらないはずだ。

そして現時点ではまだ詳しいことはわからないのだが、チャージショットブレイク等の新システムもプレイを盛り上げてくれそうだ。

気になる発売時期は未定とのことなので、首を長くして待っていてほしい。

（担当・京城）


チャージショットで倍率アップ。稼ぎも熱そうだ。



発売日は未定。期待して待とう。



自機が発射しているのは強力なレーザー。


アイテム飛来。様々なイベントが君を襲う。

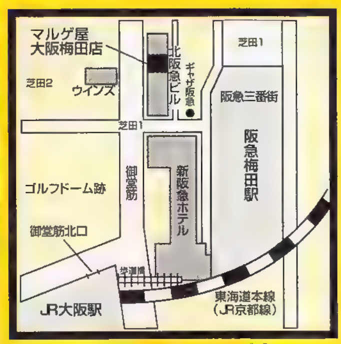
きたんだって？

絶好調！オープニオングイベント注目だ！怒濤のスケジュール！！

10/4 (SATURDAY) 14:00	**【七瀬葵先生サイン会】** 七瀬先生のグッズをお買い上げの方にサインします！
10/5 (SUNDAY) 12:00	**【SS版あすか120%リミテッド大会】** なんと、ソフト発売に先駆けて大会決行！ しかも！！　声優さんサイン入りグッズまでプレゼント！ あすかファンならずとも見逃せない？
14:00	**【ヴァンパイアセイヴァー予選大会】** これが最後のチャンス！！来る11月の決勝に向けて集え！ 関西の猛者達よ！
10/10 (FRIDAY) 14:00	**【ポケットファイター大会】** カプコンの人気キャラ総出演！ キミなら誰を選ぶ？
10/12 (SUNDAY) 14:00	**【ヴァンパイアセイヴァー2大会】** ついに出た！話題沸騰の逸品。 いよいよ登場！！

みんな来て！！

OPEN 11:00 〜 CLOSE 19:00



【マルゲ屋大阪梅田店】
大阪市北区芝田1丁目4番8号北阪急ビル1F
TEL:06-359-7751



©MINE YOSHIZAKI / SHINSEISHA

キミの近くのマルゲ屋で手に入れよう！！



彩色済み・完成品　只今予約受付中！

有名イラストレーター描き下ろしのスペシャルカードを手に入れる！



GAMEST COLLECTION
SNK
エス・エヌ・ケイ・トレーディングカード
TRADING CARDS

Illustrator of Special Card
HAIR SALOON MIYAMOTO
うたたねひろゆき etc...

11月7日発売

[SNKトレーディングカード]　1パック10枚入り　価格330円（税込）

(ゲ)屋が大阪梅田にで

できました！できたてホヤホヤオープニングセール熱血奮闘開催中!!

OPEN第二弾 10/4(土)14:00〜

七瀬葵先生サイン会

七瀬葵ナコ&リムフェア第三弾完結祝！

七瀬先生描き下ろし特製色紙にサインします！

■ナコ&リム等身大ポスターをひきさげて七瀬先生が梅田店に登場！七瀬葵グッズをお買い上げの方にサインします！詳しくは店員まで。SNKグッズフェアもやってるよ！

（12日まで）



■ナコルルBIGポスター
■リムルルBIGポスター
（縦180cm・横120cm）
価格：2100円（税込）

秋の同人誌フェア

10／1(水)〜10／12(日)



■今度のマルゲ屋は同人誌のお店と言っても…ちょっと過言では？でも期待して下さい。話題の"ワンダフリャカプコン"をはじめ続々と新商品入荷予定。はっきり言って力入ってます。まずはお店に来てみてね！

ー同人誌の持ち込みお待ちしていますー

大阪梅田店同様、意欲あふれる同人誌魂を持ったあなた！ぜひ店員に一声かけて下さい。大阪梅田の同人誌熱に火をつけて！！
また、本部へのお問い合わせは…

〒101東京都千代田区神田神保町1-26
TEL 03-3293-9069 同人誌担当/高井
までお気軽に。ご連絡お待ちしています。

注目のゲーメストオリジナルグッズ最新情報！



マルゲ屋&読者サービス部だけの独占オリジナルイラスト集！

一般書店では販売しません。

八神庵複製原画集

SUFFRING

八神庵 完全独占！

【ILLUSTRATOR】
HAIR SALOON MIYAMOTO／夏元雅人／伏喜瑠
ルーガル・ガメ夫／ほたか乱／高塚カズイ
ひらのわたる／鍋良寿

「八神庵複製原画集SUFFRING」 価格1260円（税込）



[キャラクターフィギュア] 各価格6090円（税込）


SHOPRO WORLD COMICS
悪夢は、ここから始まった…
X-メンの
魅力を
あますことなく
伝える
衝撃の超大型
クロスオーバー
絶賛の嵐!
THE AGE OF
エイジ・オブ・アポカリプス
APOCALYPSE
Vol. 2
【収録コミックス】
FACTOR X
WEAPON X
X-MAN
X-MEN: CHRONICLES
MARVEL SUPER COMICS
エックスーメン
X-MEN
THE AGE OF APOCALYPSE
エイジ・オブ・アポカリプス
2
SHOGAKUKAN PRODUCTION
既刊・好評発売中
エイジ・オブ・アポカリプスVol.1
今冬・発売予定
エイジ・オブ・アポカリプスVol.3
定価3200円 本体3048円
TM&© 1997 Marvel Characters, Inc. All Rights Reserved.
絶賛発売中!
〈お問い合せ〉小学館プロダクション 〒101 東京都千代田区神田小川町2-12進興ビル 新館9階 TEL.03(5281)6905 FAX.03(5281)6911

ナムコ i/oシリーズ続々登場!!

i/o soundtrack series

WONDER SPIRITS

秋の夜長にゲームミュージック三昧！！

アミューズメントスペースで大好評稼動中の
スキーゲーム「アルペンレーサー２」。
そのサウンドトラックアルバムが、担当者自身の
歌唱したヴォーカルトラック、ヴォーカリスト伊藤英里子に
よるボーナスイメージトラックも収録して登場！！

©1994,1996,1997 NAMCO LTD



アルペンレーサー２ アーケードサウンドトラック004

i/o: ひげNAKAMURA、やのマン (NAMCO LIMITED)
定価¥2,548 (税抜¥2,427)
WSCA 00002
●封入特典　特製プレミアムカード(2枚)
●応募特典　オリジナルキャップ ●通常仕様
発売元：ワンダースピリッツ 販売元：ポニーキャニオン

NEW RELEASE 9/19IN STORE

ナムコが誇る本格的レースゲーム「エースドライバー」・「エースドライバービクトリーラップ」を
シリーズという形で一つにまとめたサウンドトラックアルバムが担当者自身の
アレンジによるボーナストラックも収録して登場！！

©1994,1995,1997 NAMCO LTD.



エースドライバーシリーズ アーケードサウンドトラック005

i/o: Hiro、B.K.O.、おやつ大臣、やのマン (NAMCO LIMITED)
定価¥2,548 (税抜¥2,427)
WSCA 00003
●封入特典　特製プレミアムカード(2枚)
●応募特典　オリジナルキャップ ●通常仕様
発売元：ワンダースピリッツ 販売元：ポニーキャニオン

NEW RELEASE 9/19IN STORE

IDOL
ERIKO ITO



ワンダースピリッツのホームページ見てね!!
http://www.c-d.co.jp

鉄拳3 Battle Trax<デジグルーブ>第1弾
テクノリミックスCDシリーズ
<デジグルーブ>第２弾
「ゼビウス３D/G⁺テクノマニアックス」

NAMCO meets UK! 衝撃の誕生から15年、
テクノシーンとともに復活した「ゼビウス」、
そのアーケード版を含む「３D/G⁺」のエッセンスを
RISING HIGH RECORDS、PWL Studioの協力で
London Remixした、デジグルーブ第２弾、10/17リリース!!
●定価¥2,854(税抜¥2,718) ●PCCG-00422
●初回特典：CDジャケットサイズステッカー

PONY CANYON

★ワンダースピリッツ商品シリーズラインナップ★

◆発売中◆
■鉄拳３アーケードサウンドトラック001EX ●定価¥2,854 (税抜¥2,718)
■タイムクライシス　アーケードサウンドトラック002EX ●定価¥2,854 (税抜¥2,718)
■アルマジロレーシング　アーケードサウンドトラック003EX ●定価¥2,854 (税抜¥2,718)
■ゼビウス３D/G+　プレイステーションサウンドトラック001 ●定価¥3,670 (税抜¥3,495)
■アルペンレーサー２　アーケードサウンドトラック004 ●定価¥2,548 (税抜¥2,427)
■エースドライバーシリーズ　アーケードサウンドトラック005 ●定価¥2,548 (税抜¥2,427)
◆10/17発売予定◆
■ブロップサイクル　アーケードサウンドトラック006 EX ●定価¥2,854 (税抜¥2,718)
■ファイナルハロン　アーケードサウンドトラック007 ●定価¥1,835 (税抜¥1,748)
◆11/19発売予定◆
■トーキョーウォーズ　アーケードサウンドトラック008EX ●定価¥2,854 (税抜¥2,718)
■アクアジェット　アーケードサウンドトラック009 ●定価¥2,243 (税抜¥2,136)
■イバラード～ラピュタの孵る街～　オリジナル・サウンドトラック ●定価¥2,548 (税抜¥2,427)





東京校・実践夜間専科 (19:00〜21:30)　19:00から学べる プロへの近道　**97年度10月生願書受付中!!**

■ゲームクリエイター専科
ゲームクリエイター基礎コース(週1回/6ヶ月)
●ゲームクリエイター(プロ)への入口

■ゲームクリエイター専科
ゲームプログラムコース(週2回/1年制)
●ゲームプログラマ　●ゲームデザイナー

■CGクリエイター専科
(週1回/6ヶ月)
●ゲームグラフィックス●CGアニメ●3D-CG●CGデザイン●CG検定資格

■マルチメディアクリエイター専科
(週1回/1年制)
●ホームページ制作●通信ネットワーク

■声優専科
(週1回/1年制)
●アニメ・映画・テレビ・ラジオ・ビデオ・ゲーム・音楽・舞台等　デビューへの道

■アニメーター専科
(週1回/1年制)
●TVアニメ・映画アニメ・デジタルアニメ・ゲームアニメ・キャラクターデザイン・作画監督・原画などアニメ業界で活躍

■アニメーション演出専科
(週1回/1年制)
●セル/デジタルアニメ演出●絵コンテ●表現テクニック

■ファンタジーイラスト専科
(週1回/1年制)
●ファンタジーイラスト●小説さし絵●キャラクターイラスト

■コミック専科
(週1回/1年制)
●ファンタジーコミック作家・少年マンガ家・少女マンガ家・青年マンガ家他、オールジャンルでマンガ家プロデビュー指導

★実践夜間専科はココが違う!★
★授業は19:00スタートだから通いやすい!
★現場のプロが技術を基礎から徹底的に指導!
★週1〜2回の講義なので会社や学校に通いながらも無理なく学べる!
★学内オーディションや進路指導など充実の就職・デビューサポート!

■ノベルス専科
(週1回/1年制)
●ファンタジーノベルス・SF・ミステリー・コミック原画・ゲームライター・シナリオライター・音楽ライターをめざす

実践夜間専科 個別説明会開催!
当日はカリキュラムの説明やカウンセリング、教室見学などをおこないます。
10/20(月) 10/21(火) 10/22(水) 10/23(木)　参加者には選考料(1万円)免除の特典アリ!
※日時はご相談の上決定致しますので、事前に下記フリーダイヤルへ電話にてお申し込みください。

現場直結主義でクリエイターを養成　**東京校・本科**【全日制】　**98年度生募集中**
■ゲームクリエイター科(2年制)
ゲームプログラマーコース
ゲーム企画シナリオライターコース
ゲームグラフィッカーコース
■ゲームクリエイター研究科(3年制)
■CGアニメクリエイター科(2年制)
■マルチメディアクリエイター科(2年制)
■声優タレント科(2年制)
■アニメーター科(2年制)
■コミック科(2年制)
■ノベルス・ライター科(2年制)

現場直結主義でクリエイターを養成　**大阪校・本科**【全日制】　**98年度生募集中**
■ゲームクリエイター科(2年制)
■CGアニメクリエイター科(2年制)
■声優タレント科(2年制)
■コミック科(2年制)
■ノベルス・ライター科(2年制)
大阪校 第一期生募集中!! 98年4月開校

東京校　才能発掘学院　大阪校

アミューズメントメディア総合学院

【東京校事務局】〒150 東京都渋谷区東2-29-8 TEL.03-3406-5050 最寄駅/JR山手線・埼京線・営団地下鉄日比谷線「恵比寿」徒歩5分　東急東横線「代官山」徒歩7分
【大阪校開校準備室】〒564 大阪府吹田市広芝町10-40水川ビル9F TEL.06-386-0266 最寄駅/地下鉄御堂筋線「江坂」徒歩2分

東京校・大阪校 資料・説明会のお問い合わせ 学校見学随時受付中! 0120-41-4600

入学案内無料進呈【申込方法】官製ハガキまたはFAXにて下記項目を明記の上、右記宛先までお申し込みください。
1.住所、2.氏名、3.年齢、4.学校・学年、5.電話番号、6.志望校(東京・大阪) 7.志望学科、8.雑誌名
〒150 東京都渋谷区東2-29-8 アミューズメントメディア総合学院
FAX.03-3406-5070 ゲーメスト⑨係

〈ホームページ開設中〉学院の詳しい情報をお届けします。 http://www.amgakuin.com/


HYPER NEOGEO 64™
ROUND TRIP RV
RV、ハッピー。
気の合う仲間が集まれば、さあ、レースのはじまりだ!!
ROUND TRIP RV™
©SNK 1997
FIELD FOX
HYPER NEOGEO 64™
超！ネオジオ、登場。
「ラウンドトリップRV」「サムライスピリッツ」にこうご期待!!



HYPER NEOGEO64 ™
新生 サムライスピリッツ、見参。
侍魂 SAMURAI SPIRITS
©SNK 1997
The Future Is Now
SNK®
HYPER NEOGEO64はSNKの商標です。
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-1 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00~PM5:00]※電話番号はお間違えなく。
インターネットで最新情報 http://www.neogeo.co.jp


大巨人参戦。


CAPCOM®
大地を蹴り、拳を衝く!!
身体を貫く衝撃が魂に至る時….
君が求める真実がここに在る。
STREET FIGHTER III
2nd IMPACT
GIANT ATTACK
ストリートファイターIII 2nd IMPACT
GIANT ATTACK
© CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.
CP SYSTEM III
第3弾
画面は開発中のものです。
◆新たに2人の戦士登場!! 新世代の戦士も更なる力を身に闘いの地に向かう。
◆闘いの駆け引きをさらにアグレッシブにする《EX必殺技》
◆個性豊かな《パーソナルアクション》に加え必殺技やキャラの躍動感・重量感をよりリアルでパワフルに一新。
株式会社カプコン®
＜AM事業本部＞
●本　　社／〒540　大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店／〒163-02　東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階)
＜カプコンソフト情報＞
大阪／(06)946-6659　東京／(03)3340-0718　札幌／(011)281-8834
仙台／(022)214-6040　名古屋／(052)571-0493　広島／(082)223-3339
松山／(0899)34-8786

ゲーメスト
October 10.30 1997
No.203
平成9年10月30日発行(毎月2回、15日、30日発行)
第12巻第17号通巻203号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区神田神保町1-26☎03(3293)9321
特別定価560円 本体533円 送料140円



雑誌22445-10/30 ©SHINSEISHA 1997 Printed in Japan T1122445100561